Specijalno izdanje SVET KOMPJUTERA

SVET IGARA

Mape: Impossible Mission II, Dan Dare II, Baccaro, Elvin, Terramex, Sylicon War, Basil, Thing Bounces Back, Road Runner, Plot...



3
jun 1988
cena 1 500 dinara

Svet avantura
Poke cake

Za vaš računar:
Sprite designer 2,
Intro servis

Legendarne igre za Commodore 64
Igre za Amigu, Amstrad, Commodore 64 i Spectrum

Biće... bice...
Spectrum,
Commodore

SVET KOMPJUTERA
specijalno izdanje
broj 3, jun 1988
cena 1500 dinara

Izdaje i štampa
NO "Politika", OOUR "Auto svet",
Beograd Makedonska 31

Telefoni redakcije
011/320-552 (direktan) i
011/324-191 lokal **369**

Direktor NO Politika
dr Živorad Minović

Glavni urednik v d
Branislav Jovanović
Odgovorni urednik v d
Jela Jevremović

Urednik
Zoran Mošorinski

Stručni urednici
Vojislav Mihailović, Tihomir Stančević

Urednici izdanja
Predrag Bećirić
Nenad Vasović

Likovno grafička oprema
Vjekoslav Šotarević

Fotografije
Živan Josipović

Ilustracije
Predrag Milićević

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Izdanje pripremili
Aleksandar Veljković
Milan Vještica
Srđan Vučić
Boris Đapić
Branko Jeković
Aleksandar Petrović
Nikola Popević
Jovan Strika
Aleksandar Conić

Rukopise crteže i ilustracije ne vraćamo

Čitaoci Sveta igara

Kao što verovatno znate prvo specijalno izdanje **Sveta kompjutera** posvećeno igrama **Svet igara** izašlo je još krajem 1986 godine.

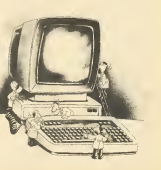
Logičan nastavak bio je **Svet igara 2** iz istog perioda 1987 godine. Razmak od godinu dana ovog smo puta rešili da prepolovimo i tako pripremili **Svet igara 3** pred nastupajuće leto. Pretpostavili smo da tada imate više vremena za zabavu i nadamo se da vam na ovaj način pomažemo.

Ispunjavajući vaša želja u ovom broju objavljujemo priloge vezane i za druge računare, a ne samo ona o kojima obično pišemo. Amiga i Atari ST su sve popularniji, a ne smemo da zaboravimo ni neke druge (nove i stare) kompjutere.

Sudeći po interesovanju za prva dva izdanja, a i po onome što očekujemo nakon ovog trećeg, vaše zanimanje za igre na kompjuterima i sve što je vezano za njih ne prestaje. Zato već razmišljamo o **Svetu igara 4**. Već ove jeseni dajte sve od sebe i javite se sa svojim predlozima, savetima i naravno prilozima u obliku mapa, prikaza igara, poukova i sl. za sve popularne kompjutere u našoj zemlji. Ne treba zaboraviti ni hladnu zimu, kada se nerado odvajamo od kompjutera!

U međuvremenu pratite i dodatak **Svet igara** u redovnim brojevima **Sveta kompjutera**

Redakcija vašeg lista



Sprite Designer 2

U Svetu igara broj 2 objavili smo program „Scripte Designer" Kao sto pretpostavljate program koji vam sada dajemo predstavlja njegov logičan nastavak

Da bi program ispravno radio potrebno ga je uneti od adrese 64500. Pre toga potrebno je spustiti RAMTOP na 64499. To se postiže naredbom CLEAR 64499. Sada možemo da startujemo program sa RANDOMIZE USR 64500.

Nakon startovanja programa na ekranu će se pojaviti nekoliko prozora. Gornja trećina ekrana je podeljena na četiri dela koji su obojeni različitom bojom. Svaki od njih predstavlja po jedan bafer u koji je moguće privremeno smestiti neke definicije sprajtova. Srednja trećina ekrana je takođe podeljena. Prva četvrtina srednje trećine predstavlja prozor u kojem je prikazan stvarni izgled sprajta iz memorije. Do njega se nalazi prozor u kojem se prikazuje umanjena slika sprajta koji se menja u prozoru za uvećan rad, a odmah do njega nalazi se i prozor za uvećani rad. Prozor za uvećani rad sem ove desne polovine srednje trećine zauzima još desnu polovinu donje trećine ekrana. U levoj polovini donje trećine ekrana nalazi se prozor u kojem se brojčano prikazuju parametri.

Parametri su:

način iscrtavanja sprajta. Može imati vrednost 1 i 2

veličina sprajta po X osi (u bajtovima)

veličina sprajta po Y osi (u linijama)

veličina memorije koja je potrebna za smeštanje podataka o sprajtu

memorijski pokazivač koji ukazuje gde se nalazi prvi bajt iz definicije sprajta

Komande

Rad sa programom je izuzetno jednostavan zahvaljujući obilju komandi koje vam stoje na raspolaganju.

U prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju red po red. Koristeći ovaj način moguće je pronaći novu definiciju karakter seta.

P prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju liniju po liniju. Ovaj mod je u igrama zastupljeniji jer se na ovaj način dobija veća brzina pri iscrtavanju sprajtova.

Ovo bi bile komande koje se koriste za menjanje samog moda rada programa. Sledećih nekoliko komandi koriste se za menjanje veličine samog sprajta.

6 - smanjuje veličinu sprajtova po X osi
7 povećava veličinu sprajta po X osi
8 povećava veličinu sprajta po Y osi
9 smanjuje veličinu sprajta po Y osi

Ovo bi bile komande za direktno menjanje veličine sprajta, a sada slede komande koje služe za pomeranje memorijskog pokazivača. Na ovaj način tražimo po memoriji gde se nalaze definicije sprajtova.

Q memorijski pokazivač smanjuje se za 256. Ovako se vrši brzo smanjivanje memorijskog pokazivača.

W memorijski pokazivač se smanjuje za 1. Korisno za centriranje sprajta na početak prozora.

E memorijski pokazivač se povećava za 1.

R memorijski pokazivač se uvećava za 256.

Z smanjuje memorijski pokazivač za veličinu bafera koji je potreban za smeštanje sprajta u memoriji.

Ovo bi bile sve komande koje se koriste za pomeranje i traženje definicije sprajta u memoriji. Sada slede komande koje se koriste za direktan rad sa sprajtovima.

O (slovo) koristeći ovu komandu, definicija sprajta unosi se u jedan od četiri bafera koji se nalaze u gornjoj trećini ekrana. Koji će to bafer biti zavisi od toga koji taster pritisnemo nakon komande „O" (1 2 3 ili 4).

I - koristeći ovu komandu sadržaj jednog od bafera smešta se u memoriju na isti onaj način na koji je bio i zapamćen. U zavisnosti koji taster pritisnemo (1 2 3 ili 4) zavisiće i koji će se bafer prebaciti u memoriju počev od adrese na koju ukazuje memorijski pokazivač.

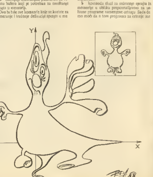
Naravno u program su ugrađene i komande za rad sa kasetofonom.

L služi za učitavanje igre. Igra se učitava od adrese 23296 ali moramo paziti da ne pređe na adresu 64450 jer će se u protivnom učitati preko programa „Sprite Designer 2".

K služi za snimanje igre sa svim mogućim izmenama ako ih je bilo.

Y - ovo je jedna od moćnijih komandi programa. Po startovanju ove komande, potrebno je učitati skrin, a sprajt koji se nalazi na tom skrinu biće automatski prebačen u memoriju od adrese memorijskog pokazivača. Naravno pre toga je potrebno podesiti sve parametre tog sprajta da bi on bio pravilno zapamćen.

S komanda služi za snimanje sprajta iz memorije u obliku prepoznatljivom za uslužne programe namenjene crtanju. Sada ćemo moći da u tom programu za crtanje me



njamo sprajt a kasnije ga ponovo učitamo koristeći komandu „Y"

T snima sprajt na način kojim je definisan. Početna adresa je vrednost memorijskog pokazivača a dužina je memorija potrebna za njegovo definisanje.

Evo završili smo opis komandi za rad sa kasetofonom. Sada nam još preostaju samo komande za direktan rad sa sprajtom.

H služi za prebacivanje jednog od sprajtova (1 2 3 ili 4) iz bafera u prostor za menjanje. Sprajt će se pojaviti u prirodnoj veličini i dvaput uvećan. Ovaj sprajt sada možemo menjati. Koristeći komande 6 7 8 ili 9 vršimo pomeranje kurzora a sa O vršimo paljenje odnosno gašenje tačke na kojoj se nalazi kurzor.

A vršimo povratak u glavnu petlju programa. Sve izmene koje smo vršili nad sprajtom biće zapamćene i sprajt će biti prebačen u bafer iz koga je uzet.

F vrši povratak u glavnu petlju. Sve izmene nad sprajtom biće ignorisane.

D vrši okretanje sprajtova po Y osi (MIRROR). Potrebno je navesti i koji sprajt iz bafera želimo da okrenemo.

ukoliko nakon ovog tastera pritisnete taster „N" doći će do brisanja programa (RANDOMIZE USR 0). Ukoliko ste pogrešili tj slučajno pritisnuli taster „B" povratak u program vrši se pritiskom na „SPACE".

Ovo bi bile ukratko sve komande koje poseduje program „Sprite Designer 2". Koristeći ovaj program moguće je neku igru ponovo izmeniti. Na sličan način i vlasnici Commodorea prave svoje nastavke poznatih igara.

◇ Predrag Đećirić

```
0 DATA46,35,244,243,176,211,254,33,0,64,64,30,1,1,250,23,237,176,33,0,88
1 DATA64,30,1,6,6,197,62,76,116,1,6,0,237,176,62,67,118,1,6,0,237,176,62
2 DATA65,116,1,6,0,237,176,62,103,118,1,6,0,237,176,193,16,220,6,8,167
3 DATA62,67,116,1,6,0,237,176,62,65,116,1,6,0,237,176,62,76,116,1,16,0
4 DATA237,176,193,16,228,6,6,167,62,71,118,1,16,0,237,176,62,76,118,1,16
5 DATA0,237,176,193,16,238,64,0,6,23,14,1,33,24,254,205,7,254,6,21,14,6
6 DATA33,38,254,205,7,254,6,20,14,5,33,45,254,205,7,254,6,16,14,5,33,52
7 DATA254,205,7,254,6,16,14,6,33,55,254,205,7,254,6,17,14,6,33,66,254,205
8 DATA7,254,205,35,240,185,8,248,205,218,247,205,62,247,205,3,248,205,178
9 DATA250,62,223,216,254,203,71,202,147,248,203,65,202,135,248,203,76,202
10 DATA221,250,203,87,202,213,251,203,103,202,113,248,62,251,218,254,203
11 DATA71,202,155,245,203,79,202,171,245,203,87,202,177,245,203,65,202,165
12 DATA245,203,103,202,164,245,62,232,218,254,203,71,202,6,245,203,75,202
13 DATA205,245,203,87,202,220,245,203,65,202,250,245,203,103,202,235,245
14 DATA62,253,218,254,203,79,202,126,246,203,87,202,20,253,52,254,218,254
15 DATA203,78,202,193,245,203,87,202,183,245,52,161,218,254,203,78,202,98
16 DATA246,203,87,202,20,240,203,103,202,145,252,62,127,218,254,203,103
17 DATA202,128,245,185,230,244,62,127,218,254,203,71,202,218,244,203,95
18 DATA202,136,245,24,240,185,0,0,62,1,58,59,245,165,218,244,62,2,58,59
19 DATA246,185,218,244,42,64,246,37,34,64,246,195,218,244,42,64,246,38,24
20 DATA244,42,64,246,41,24,238,42,64,246,35,24,232,237,91,62,246,42,64,246
21 DATA25,24,222,237,81,62,248,42,64,246,163,237,82,24,210,58,61,246,254
22 DATA1,202,218,244,61,50,61,246,6,196,6,246,50,61,246,254,64,202,218,244
23 DATA62,50,61,246,195,6,246,58,60,246,254,1,202,218,244,61,50,60,246,165
24 DATA60,246,58,60,246,254,6,202,218,244,60,50,60,246,168,6,248,33,0,72
25 DATA6,64,197,1,7,0,64,65,26,54,0,237,176,17,25,0,25,193,16,236,185,218
26 DATA244,33,16,72,6,128,197,1,15,0,64,83,26,64,0,237,176,17,17,0,25,193
27 DATA16,236,201,1,1,1,1,0,0,61,1,6,0,237,176,62,103,118,1,6,0,237,176
28 DATA163,16,228,6,6,167,62,87,118,1,6,0,237,176,62,65,118,1,6,221,229
29 DATA221,33,0,61,17,255,255,178,55,6,205,86,5,33,253,255,167,237,62,34
30 DATA124,248,24,74,2,0,221,226,205,35,246,33,0,6,34,217,246,221,33,206
31 DATA246,17,17,0,175,205,168,4,46,48,221,33,0,72,17,0,6,62,255,205,168
32 DATA4,24,34,221,226,42,62,246,34,217,246,221,33,206,246,17,17,0,175,205
33 DATA168,4,46,13,271,42,64,246,237,81,62,246,67,255,205,168,4,221,225
34 DATA175,211,254,165,216,244,3,63,67,62,56,66,76,36,42,42,42,0,0,0,64
35 DATA40,0,0,64,111,38,0,41,41,41,17,0,60,25,237,81,273,245,5,6,126,31,162
36 DATA10,35,20,16,248,42,223,246,35,34,223,246,201,120,230,24,183,283,244
37 DATA15,15,15,246,66,87,120,230,7,15,15,15,120,111,85,26,34,223,246,201
38 DATA271,33,77,247,17,16,30,205,62,247,17,232,3,205,62,247,17,100,0,205
39 DATA62,247,17,10,0,205,62,247,17,1,0,205,62,247,201,62,47,60,237,82,48
40 DATA261,237,00,221,119,0,221,35,201,246,42,243,247,37,42,64,246,205,27
41 DATA247,[illegible],14,3,205,1,247,[illegible],72,24,14,[illegible],12,273,205,225,241,225,1[illegible]
42 DATA1,12,41,6,17,14,7,205,1,47,60,58,246,198,48,205,225,241,0,110
43 DATA46,111,30,0,205,27,247,6,13,14,[illegible],205,1,247,58,80,247,205,[illegible],72,16
44 DATA30,61,247,206,225,246,56,61,246,111,30,0,205,27,247,6,16,14,6,205
45 DATA1,247,58,80,247,205,228,248,58,61,247,206,225,246,42,62,246,205,27
46 DATA247,6,20,14,4,205,1,247,33,76,247,14,4,126,220,205,228,246,225,35
47 DATA13,32,245,201,33,0,0,56,61,245,85,84,56,60,246,71,25,16,253,34,82
48 DATA246,201,58,60,246,230,7,246,64,87,58,66,246,230,31,66,56,60,248,203
49 DATA36,203,36,230,224,176,66,122,168,6,87,201,42,64,242,221,33,56,246
50 DATA221,54,0,0,221,54,1,0,58,58,246,254,2,202,61,246,56,60,246,71,167
51 DATA56,61,246,71,197,205,226,247,128,16,35,163,221,52,1,16,243,163,221
52 DATA52,0,175,221,116,1,16,220,201,246,221,56,61,246,71,167,60,50,246
53 DATA71,167,205,226,247,126,16,35,163,221,52,0,16,243,163,221,52,1,175
54 DATA221,116,0,16,226,201,221,226,221,33,1,61,237,61,124,246,56,0,61,205
55 DATA190,4,195,166,246,221,226,221,33,120,62,17,17,0,175,55,6,205,86,5
56 DATA221,33,0,72,17,0,6,52,253,55,6,205,86,5,221,225,175,211,254,42,64
57 DATA246,221,33,56,246,221,54,0,0,221,54,1,0,56,56,246,254,2,202,205,246
58 DATA56,60,246,71,167,56,61,246,71,167,205,226,247,26,116,35,163,221,52
59 DATA1,16,243,163,221,52,0,175,221,116,1,16,226,165,212,244,58,61,246
60 DATA71,167,56,58,246,71,167,205,226,247,25,116,35,163,221,52,0,16,243
61 DATA163,221,52,1,175,221,116,0,16,226,165,212,244,205,36,246,36,64,46
62 DATA64,34,116,248,36,64,46,126,34,120,246,0,64,167,5,64,167,237,75,116
63 DATA240,205,77,246,32,54,237,75,120,248,205,102,246,4,205,102,249,12
64 DATA205,102,249,5,205,102,248,12,237,67,120,248,193,16,216,237,75,120
65 DATA240,4,4,14,126,237,67,120,248,237,75,118,246,14,64,4,237,67,116,249
66 DATA193,16,190,201,237,75,120,249,12,24,214,237,75,116,248,126,205,177
67 DATA34,88,71,4,82,1,16,16,253,67,12,237,87,118,249,167,190,201,120,205
68 DATA177,34,88,71,4,82,1,16,16,253,87,182,110,201,1,249,14,4,120,205,177
```

```
69 DATA34,88,71,4,82,254,15,16,2
53,87,160,116,201,247,85,84,56,2
30,247,71
70 DATA0,84,14,84,237,87,140,240
,14,128,237,87,130,240,205,248,2
40,237,75
71 DATA130,240,237,87,142,240,20
5,144,250,205,170,200,237,75,130
,240,205
72 DATA102,240,12,205,122,240,4,
205,102,240,13,205,122,240,82,23
0,218,254
73 DATA203,71,202,170,250,203,78
,202,8,250,203,87,202,28,250,203
85,202
74 DATA80,250,203,103,202,72,250
,82,253,218,254,203,71,202,5,253
,203,85
75 DATA202,20,253,205,170,250,23
7,75,130,240,205,122,240,12,205,
102,240
76 DATA4,205,122,240,13,205,102,
240,24,187,60,130,240,254,84,202
,173,240
77 DATA81,81,60,130,240,50,141,2
40,81,50,141,240,24,80,58,130,24
0,254,180
78 DATA202,173,240,60,60,50,130,
240,50,141,240,80,60,141,240,24
44,58,130
79 DATA240,254,254,207,173,240,8
0,60,50,130,240,50,140,240,60,50
,140,240
80 DATA24,22,58,130,240,254,128,
202,173,240,81,81,50,130,240,58
,140,249
81 DATA81,58,140,249,24,0,237,75
,142,240,58,144,248,187,202,128,
250,205
82 DATA102,249,4,205,102,248,12,
205,102,249,5,205,102,240,205,17
0,250,195
83 DATA102,240,205,122,240,4,205
,122,249,12,205,122,240,5,205,12
2,249,195
84 DATA102,249,170,205,177,34,71
,4,82,1,15,16,253,182,150,40,5,1
75,50,144
85 DATA248,201,82,1,50,144,249,2
01,1,16,38,11,170,177,32,201,201
,58,144
86 DATA249,187,40,16,237,75,140,
249,205,122,240,195,205,250,217
,75,140,249
87 DATA205,102,249,195,205,250,2
37,75,140,248,205,144,250,205,17
0,250,205
88 DATA170,250,185,173,240,87,24
,219,254,203,71,202,1,251,203,
3,202,30
89 DATA251,203,87,202,77,251,203
,98,202,115,251,82,127,218,254,2
03,71,202
90 DATA218,244,185,221,250,1,0,7
2,237,87,185,251,1,0,84,237,87,1
87,251,205
91 DATA171,251,58,59,240,58,153
251,58,60,248,58,157,251,58,61,2
48,50,151
92 DATA251,185,218,244,1,0,72,23
7,87,165,251,1,0,84,237,87,187,2
51,205,171
93 DATA251,88,88,240,60,154,251,
58,60,248,60,158,251,60,61,248,5
0,162,251
94 DATA185,218,244,1,0,72,237,87
,185,251,1,16,84,237,87,187,251,
205,171
95 DATA251,58,58,240,50,155,251,
58,60,248,50,159,251,50,81,246,5
0,163,251
96 DATA185,218,244,1,0,72,237,87
,185,251,1,24,84,237,87,187,251,
205,171
97 DATA251,50,58,240,50,156,251,
58,60,240,50,160,251,58,81,248,5
0,164,251
98 DATA185,218,244,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,75,81,251,205,45,251
0,84,42
99 DATA185,251,34,180,251,187,42
,165,251,237,81,187,251,1,8,0,23
7,178,42
100 DATA185,251,17,32,0,25,34,18
5,251,42,187,251,25,34,187,251,1
03,18,223
101 DATA201,82,247,218,254,203,7
1,202,249,251,203,79,202,31,252,
203,87,202
102 DATA86,252,203,85,202,187,25
2,82,127,218,254,203,71,202,218,
244,185,213
103 DATA251,1,0,84,237,87,185,25
1,1,0,72,237,87,187,251,205,171,
251,58,153
104 DATA251,50,58,240,50,157,251
,50,58,240,58,161,251,60,61,248,
185,147,248
105 DATA1,5,84,237,87,185,251,1,
0,72,237,87,187,251,205,171,251,
58,154,251
106 DATA82,58,248,50,158,251,50,
60,248,58,162,251,60,81,240,165,
147,248,1
107 DATA16,84,237,87,185,251,1,0
,72,237,87,187,251,205,171,251,5
0,155,251
108 DATA60,59,248,58,156,251,60
50,240,58,163,251,50,81,240,185
147,248,1
109 DATA24,84,237,87,185,251,1,0
,72,237,87,187,251,205,171,251,5
0,158,251
110 DATA50,60,248,58,160,251,50
60,240,58,164,251,58,81,248,185
147,248,82
111 DATA247,218,254,203,71,202,1
81,252,203,78,202,201,252,203,87
,202,221
112 DATA252,203,85,202,241,252,8
2,127,218,254,203,71,202,218,244
,185,145
113 DATA252,1,0,84,237,87,185,25
1,1,8,72,237,87,187,251,205,171,
251,185,145
114 DATA248,1,8,84,237,87,185,25
1,1,8,72,237,87,187,251,205,171,
251,185,145
115 DATA249,1,16,84,237,87,185,2
51,1,8,72,237,87,187,251,205,171
,251,185
116 DATA145,249,1,24,84,237,87,1
85,251,1,8,72,237,87,187,251,205
,171,251
117 DATA185,145,248,42,188,251,3
4,167,251,33,8,72,34,185,251,205
,171,251
118 DATA205,35,240,33,8,72,185,1
2,246,82,247,218,254,203,71,202
84,253,203
119 DATA78,202,88,253,203,87,202
,74,253,203,85,202,79,253,82,127
,218,254
120 DATA203,71,202,218,244,24,22
1,46,0,185,81,253,48,54,185,81,2
53,46,128
121 DATA185,81,253,48,182,38,0,3
4,118,249,128,58,178,253,38,84,4
8,127,34
122 DATA128,242,8,84,187,8,84,18
7,237,75,118,240,205,77,240,237,
75,128,248
123 DATA32,3,205,182,249,13,237
87,128,248,193,18,231,237,75,118
249,4,58
124 DATA176,253,70,237,87,118,24
8,237,75,120,248,14,1,7,4,17,67
120,249
125 DATA103,16,201,88,176,1,3,33
0,84,111,34,187,251,33,8,87,14
165,251,205
126 DATA171,251,195,80,253,67,32
83,88,82,73,84,88,32,68,69,78,7
3,78,88,82
127 DATA37,60,32,32,80,82,78,71
82,85,77,88,83,32,88,89,32,80,82
,83,80,82
128 DATA85,71,32,86,68,67,73,67
73,67,32,37,68,88,83,84,82,70,89
80,82,32
129 DATA48,54,46,48,53,46,48,57
86,55,48,32,32,83,85,80,80,32,87
70,78,84
130 DATA32,38,56,56,32,229,204,1
247,225,120,254,35,200,35,229,2
05,225,248
131 DATA225,24,244,83,85,90,81,1
2,83,78,78,84,32,36,86,58,37,77
69,77,79
132 DATA87,68,35,68,65,70,70,69
82,35,88,32,87,78,82,83,15,80,12
,87,78,82
133 DATA58,35,83,80,32,77,79,68
38,32,32,32,32,32,32,32,32,32,37
32,32,5
134 DATA55,51,8,5,17,16,32,32,32
,32,32,32,32,32,3,17,15,16,5,35
32,32,53
135 DATA32,32,32,160,144,146,133
,147,147,150,134,183,163,32,32,3
7,32,32,32
136 DATA32,32,32,32,32,32,32,32
32,32,32,32,4,5,5,32,8,14,32,32
48,32,32
137 DATA32,134,143,146,160,142,1
43,146,141,128,140,32,32,32,32,3
2,32,32,32
138 DATA32,32,32,32,32,32,32,32
32,32,5,16,1,16,5,32,32,32,55,32
,32,32,37
139 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,
32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
,32,32,32
140 DATA32,32,32,32,32,38,3,7,5,
16,1,3,4,24,1,30,20,16,3,4,14,2,
28,2,18,17
141 DATA17,18,3,226,282,128,0,18
8,184,205,56,48,128,188,0,141,32
,208,141
142 DATA33,208,162,0,169,84,133,
1,169,0,116,157,0,180,160,0,117,
157,0,181
143 DATA189,0,118,157,0,182,188,
0,118,157,0,183,169,0,120,157,0,
184,189,0
144 DATA121,157,0,185,188,0,122
157,0,186,188,0,123,157,0,187,18
9,0,124,157
145 DATA0,188,188,0,125,157,0,18
8,189,0,126,157,0,190,189,0,127
157,0,191
146 DATA232,224,0,208,178,174,0,
2,224,147,208,157,182,0,150,0,13
7,157,0,0
147 DATA232,224,0,208,245,188,55
,133,1,169,228,141,0,128,189,282
,141,1,128
148 DATA188,128,141,2,128,169,0,
141,3,128,188,2,128,0
150 CLEAR 52488:FOR A=82500 TO 8
5410:READ X:POKE A,X:NEXT A

READY
```

Samo za vaše oči

Verovatno su vlasnici Commodorea 64 sa slabijim srcem bili dovedeni u životnu opasnost kada su po prvi put ugledali reklamne poruke i pozdrave holandske razbijačke grupe „Hotline", kako se šetaju po borderu njihovog monitora!

Piše Milan Vještica

Taj novi način prikazivanja poruka delovao je šokantno na sve one koji su se bavili mašinskim programiranjem i otkrivanjem tajni i trikova svog računara. Prva reakcija na „patent" strašnih Holanđana bila je „Pa ovo je nemoguće!" Verovatno bi se ljudi iz Hotlinea od srca nasmejali da su videli sve one zbunjene izraze ljudi koji su zurili u ekran na kome se odvijala čarolija. Ali kao i svaka nova stvar i ovaj skrol se pretopio iz totalne nepoznanice preko blage neverice i nagađanja a nešto što je danas jedno od standardnih oruzja u arsenalu trikova razbijačkih grupa. Samo za vas u ovom specijalnom izdanju „Intro servisa" za virićema u čarobne bajtove ove holandske hakerske ilazije.

Ono što je dovodilo u nedoumicu ljude kada su prvi put agledali ovakav skrol bilo je to što je do tada Commodoreov border bio nedodirljiva zona za bilo kakve znakove ili slova. Jedina stvar na koju su vlasnici šezdesetčetvorki bili navikli je menjanje boja bordera u turbo programima. Trebalo je sačekati taman toliko da hakeri upoznaju tehniku koja i dan danas „žari i pali" a hakerskim krugovima procesora 6510 i pomoću koje će poceti da prave razna čuda – rastersku tehnika. Savladavši mogućnosti a dizajniranju optičkih efekata hakeri su odjednom shvatili neslućene mogućnosti a dizajniranja optičkih efekata. Jer samo se pomoću registra $DO12 takozvanog raster registra mogla ostvariti takva operacija i hakeri su se bacili na posao.

Prvo reklamne poruke ne mogu biti ni u kom slučaju standardni znakovi Commodoreovog karakter seta. Jedina mogućnost bili su sprajtovi. Postupak smeštanja karaktera u sprajtove već smo opisali u junskom izdanju ove rubrike. Za one koji nisu pročitali junsko izdanje da ponovimo ukratko: napravi se petlja koja uzima redom kodove karaktera teksta koji treba da skroluje, množi ih sa osam i dodaje na startnu adresu karakter ROM-a. Na taj način se dobija početak opisa znaka ROM-u. Sada se uzimaju jednobajtni blokovi iz opisa karaktera i prebacuju u deo memorije za opis sprajtova.

Drugo: skrol sprajtova. Skrolovi sprajtova već su i pre toga bili poznati tako da tu nije bilo većih problema. Rutinu za skrolovanje takođe smo dali u junskom izdanju „Intro servisa". Skrol se vrši uz pomoć logičke operacije ROL koja prebacuje bitove u memorijskoj lokaciji za jedno mesto ulevo. Kada se radi na ovaj način nema potrebe da pravimo tabele sa koordinatama sprajtova već ih pomeramo „ROLovanjem" podataka za njihov opis.



Treće: „proširenje" ekrana. Čitava stvar se vrtela oko ove stavke. Trebalo je proširiti ekran tako da on zahvata gornji i donji border po kome će sprajtovi moći normalno da se pomeraju. Proširivanje ekrana odmah je podsetilo hakere na jedan registar u njihovom mezimcu koji je odgovoran za prikazivanje 24 ili 25 redova na ekranu. To je registar za fino vertikalno skrolovanje $DO11. Koliko li su samo noći u grozničavom traženju rešenja proveli momci iz „Hotline" a dok im na pamet nije palo spasonosno rešenje! Registar $DO11 kontrolisan raster registrom $DO12 može da ostvari zadatak! Ako još ne naslućujete rešenje sačekajte još malo da pogledamo sadržaj registra $DO11.

Registar $DO11

bitovi 0 2	vertikalni skrol (od 1 7 linija)
bit 3	biranje 24 ili 25 redova na ekranu
bit 4	ceo ekran prazan iste boje kao border (ako je ovaj bit 0 onda je prazan)
bit 5	pozivanje bit map moda
bit 6	pozivanje proširenog tekst moda boje
bit 7	deveti bit raster registra $DO12

Najvažniji od svih ovih bitova je treći. Postavljanjem ovog bita na 1 dobijamo 25 redova na ekranu a resetovanjem 24 reda. Ovaj registar se koristio kod vertikalnog skrolovanja. Biranjem 24 rednog prikaza bila je sakrivena jedna linija u koju su se umetali novi podaci. U ovom slučaju se registar $D011 koristi na drugi način. Raster registar jedan od najmoćnijih u našem računaru sadrži vrednost ekranske linije koja se trenutno skanira mlazom elektrona. Očitavanjem ovog registra možemo videti do koje linije je stigao elektronski mlaz. Skaniranje se vrši od gornje leve ivice ekrana do donje desne. Međutim mi na ekranu našeg monitora vidimo samo prozor od 200 linija (50 249). Kada mlaz pređe u nevidljivi deo ekrana tada možemo da izazovemo neke promene koje neće uticati na kvalitet slike. E ovde je verovatno kao i vama sinula ideja holandskim hakerima. Kontrolisaćemo raster. Kada raster dođe do donje ivice ekrana prebacićemo prikaz sa 24 na 25 redova i proširiti ekran za vreme dok je skanirajući mlaz na delu ekrana na koji nije vidljiv. Ova podla radnja, iza le da običnog rastera dala je jedan od najlepših efekata koji se danas koristi gotovo u svakom intro programu.

Da bi sve bilo jasnije dajemo vam jedan demo program koji postavlja sprajtove u border i zatim veli skrol teksta. Program se smešta od adrese $1000 (4096) i koristi tehniku rasterskih interapta. Ukoliko poželite da ovaj program uradi još po neku stvar koju poželite možete ga proširiti. Jednostavno promenite IRQ vektore na adresama $0314 i $0315 tako da pokazuju na vaš potprogram ili iz našeg programa pozovite naredbom JSR vaš potprogram a zatim se vratite. Ne možemo vam garantovati šta će se desiti pošto izvršite jednu ovakvu „operaciju" ali ukoliko budete pazili i ne „sručite" neku oblast memorije koja je važna za program ili učinite neki sličan propust, sve će teći bez problema. Ipak bismo onima koji nemaju baš nekog velikog iskustva u programiranju u mašincu preporučili da ne diraju program jer će se računar vrlo lako zablokirati. Adresa smeštanja teksta je $2000.

Tekst koji želite možete ubaciti koristeći naredbu „W XXXX" Monitora 49152. Možete ga ubaciti i na način koji je opisan u prvom izdanju ove rubrike. Izadite iz monitora, obrišite ekran, otkucajte tekst i kratkom BASIC linijom prebacite sadržaj ekrana na adresu 8192 tj. $2000. Pri tom pazite da vam ova BASIC linija ne zahvati zadnji ekranski red jer će pritiskom na taster RETURN doći do vertikalnog skrola za jednu liniju i automatski će se izgubiti prvi red vašeg teksta. Ono na šta treba da pazite je da, pošto ste uneli tekst, postavite vrednost $FF (255) koja označava kraj teksta. Ovo je vrlo bitno jer program pre nego što nađe adresu opisa karaktera i prebaci ga u sprajt proverava da li je kod znaka koji je uzeo $FF. Ako jeste tada će program ponovo „izvrteti" vaš tekst. Ukoliko ne postavite ovaj završni karakter tekst vaše poruke će samo jednom prošetati ekranom i to će biti sve. Dakle, uradite to ovako:

W 2000 „Svet kompjutera" FF

Primetićete, ako budete analizirali program, da je pointer za prvi sprajt $36 što znači da podaci počinju da se smeštaju od adrese $0DC0. Možete promeniti pointere ali tada morate da menjate adrese opisa za sprajtove u ROL rutini za pomeranje.

U adresama nulte strane $F7 i $F8 smešteni su viši i niži bajt koji pokazuju gde je početak teksta poruke. Njihovim menjanjem možete menjati startnu adresu teksta. Na adresama $5C i $5D nalaze se viši i niži bajt startne adrese za opis znakova u memoriji. Manipulacijom višeg bajta možete birati inverzna slova, standardna ili mala. Karakter ROM ima sledeći izgled:

blok 1

$D000 - $D1FF	velika slova
$D200 - $D3FF	grafički karakteri
$D400 - $D5FF	inverzna velika slova
$D600 - $D7FF	inverzni grafički karakteri

blok 2

$D800 - $D9FF	mala slova
$DA00 - $DBFF	velika slova i grafički karakteri
$DC00 - $DDFF	inverzna mala slova
$DE00 - $DFFF	inverzna velika slova i grafički karakteri

Dakle ukoliko za vrednost višeg bajta uzmete D0 tada ćete na ekranu imati velika slova, za vrednost D8 mala slova, za D4 inverzna slova itd.

Program se startuje sa SYS 4096 ili iz monitora sa G 1000. Kada startujete program videćete 8 sprajtova različitih boja postavljenih u gornjem i donjem borderu a zatim će početi i skrol.

```
1000  78          SEI
1001  A9 01       LDA #$01
1003  8D 1A D0    STA $D01A
1006  A9 00       LDA #$00
1008  8D 12 D0    STA $D012
100B  8D 11 D0    STA $D011
100E  A9 7F       LDA #$7F
1010  8D 0D DC    STA $DC0D
1013  A9 24       LDA #$24
1015  8D 14 03    STA $0314
1018  A9 10       LDA #$10
101A  8D 15 03    STA $0315
101D  A9 1B       LDA #$1B
101F  20 4B 11    JSR $114B
1022  58          CLI
1023  60          RTS
1024  E6 02       INC $02
1026  A5 02       LDA $02
1028  29 01       AND #$01
102A  D0 12       BNE $103E
102C  A9 F8       LDA #$F8
102E  8D 12 D0    STA $D012
1031  A9 10       LDA #$10
1033  8D 11 D0    STA $D011
1036  A9 01       LDA #$01
1038  8D 19 D0    STA $D019
103B  4C 31 EA    JMP $EA31
103E  A9 A0       LDA #$A0
1040  8D 12 D0    STA $D012
1043  A9 13       LDA #$13
1045  8D 11 D0    STA $D011
1048  A9 01       LDA #$01
104A  8D 19 D0    STA $D019
104D  4C FC 10    JMP $10FC
1050  4C 81 EA    JMP $EA81
1053  00          BRK
1054  00          BRK
1055  00          BRK
1056  00          BRK
1057  00          BRK
1058  A2 00       LDX #$00
105A  18          CLC
105B  3E E3 0F    ROL $0FE3,X
105E  3E E2 0F    ROL $0FE2,X
1061  3E E1 0F    ROL $0FE1,X
1064  3E A3 0F    ROL $0FA3,X
1067  3E A2 0F    ROL $0FA2,X
106A  3E A1 0F    ROL $0FA1,X
106D  3E 63 0F    ROL $0F63,X
1070  3E 62 0F    ROL $0F62,X
1073  3E 61 0F    ROL $0F61,X
1076  3E 23 0F    ROL $0F23,X
1079  3E 22 0F    ROL $0F22,X
107C  3E 21 0F    ROL $0F21,X
107F  3E E3 0E    ROL $0EE3,X
1082  3E E2 0E    ROL $0EE2,X
1085  3E E1 0E    ROL $0EE1,X
1088  3E A3 0E    ROL $0EA3,X
108B  3E A2 0E    ROL $0EA2,X
108E  3E A1 0E    ROL $0EA1,X
1091  3E 63 0E    ROL $0E63,X
1126  9D 01 D0    STA $D001,X
1129  B9 F8 07    LDA $07F8,Y
112C  99 27 D0    STA $D027,Y
112F  C8          INY
1130  E8          INX
1131  E8          INX
1132  C0 08       CPY #$08
1134  D0 E8       BNE $111E
1136  A9 C1       LDA #$C1
1138  8D 10 D0    STA $D010
113B  20 58 10    JSR $1058
113E  4C 81 EA    JMP $EA81
1141  00          BRK
1142  00          BRK
1143  EF          ???
1144  17          ???
1145  57          ???
1146  87          ???
1147  B7          ???
1148  E7          ???
1149  17          ???
114A  47          ???
114B  A0 00       LDY #$00
114D  A9 FF       LDA #$FF
114F  99 40 0D    STA $0D40,Y
1152  99 40 0E    STA $0E40,Y
1155  99 00 0F    STA $0F00,Y
1158  C8          INY
1159  D0 F2       BNE $114D
115B  A9 1B       LDA #$1B
115D  8D 11 D0    STA $D011
1160  A9 20       LDA #$20
1162  85 F8       STA $F8
1164  A9 00       LDA #$00
1166  85 F7       STA $F7
1168  85 41       STA $41
116A  85 40       STA $40
116C  60          RTS
116D  00          BRK
```

```
1094  3E 62 0E  ROL $0E62 X
1097  3E 61 0E  ROL $0E61 X
109A  3E 23 0E  ROL $0E23 X
109D  3E 22 0F  ROL $0F22 X
10A0  3E 21 0E  ROL $0E21 X
10A3  3E E3 0D  ROL $0DE3 X
10A6  3E E2 0D  ROL $0DE2 X
10A9  3E E1 0D  ROL $0DE1 X
10AC  E8        INX
10AD  E8        INX
10AE  E8        INX
10AF  E0 18     CPX #$18
10B1  D0 A7     BNE $105A
10B3  E6 41     INC $41
10B5  A5 41     LDA $41
10B7  C9 08     CMP #$08
10B9  F0 01     BEQ $10BC
10BB  60        RTS
10BC  A9 00     LDA #$00
10BE  85 41     STA $41
10C0  A0 00     LDY #$00
10C2  B1 F7     LDA ($F7) Y
10C4  0A        ASL A
10C5  0A        ASL A
10C6  0A        ASL A
10C7  85 5C     STA $5C
10C9  A9 D1     LDA #$D1
10CB  69 02     ADC #$02
10CD  85 5D     STA $5D
10CF  EA        NOP
10D0  A9 31     LDA #$31
10D2  85 01     STA $01
10D4  A2 00     LDX #$00
10D6  B1 5C     LDA ($5C) Y
10D8  9D E3 0F  STA $0FE3 X
10DB  E8        INX
10DC  E8        INX
10DD  E8        INX
10DE  C8        INY
10DF  C0 08     CPY #$08
10E1  D0 F3     BNE $10D6
10E3  A9 37     LDA #$37
10E5  85 01     STA $01
10E7  E6 F7     INC $F7
10E9  D0 02     BNE $10ED
10EB  E6 F8     INC $F8
10ED  B1 F7     LDA ($F7) Y
10EF  C9 FF     CMP #$FF
10F1  D0 C9     BNE $10BC
10F3  A9 00     LDA #$00
10F5  A2 20     LDX #$20
10F7  85 F7     STA $F7
10F9  86 F8     STX $F8
10FB  60        RTS
10FC  A2 FF     LDX #$FF
10FE  8E 15 D0  STX $D015
1101  8E 1D D0  STX $D01D
1104  8E 17 D0  STX $D017
1107  E8        INX
1108  A9 36     LDA #$36
110A  EE 09 11  INC $1109
110D  9D F8 07  STA $07F8 X
1110  E8        INX
1111  E0 08     CPX #$08
1113  D0 F3     BNE $1108
1115  A9 36     LDA #$36
1117  8D 09 11  STA $1109
111A  A0 00     LDY #$00
111C  A2 00     LDX #$00
111E  B9 40 11  LDA $1140 Y
1121  9D 00 D0  STA $D000 X
1124  A9 00     LDA #$00
```

* * *

Toliko do sledećeg izdanja vaše rubrike „Intro servis" i otkrivanja novih tajni iz kompjuterskog sveta.

Lords of Midnight

Ovaj, sad već stari ali još neprevaziđeni program, koji je privilegija samo vlasnika SPECTRUMA 48K, može se nazvati avanturom strateškom ili epskom igrom. On je sve to ali i još mnogo više i zato je jedinstven na softverskom tržištu (naravno uz nastavak DOOMDARK's REVENGE)

Pišu Vladimir Homan
Darko Dimitrijević

Možda ćete se čuditi što ovaj prikaz objavljujemo sada kada je igra nastala pre oko tri godine posto... janja ali za mnoge je ona još uvek aktuelna i neprevaziđena. Ovaj tekst namenjen je onima koji ni pored objašnjenja davanih ranije, nisu uspeli da unište DOOMDARKOVU vojsku i oslobode Zemlju večnog mraka i za one koji žele da im igra bude još zanimljivija.

Rešenje u stilu (W W S TAKE SWORD GO DOWN) nije ovde moguće jer igra je svaki put drugačija, a uz to, ako budete imali sreće, moći ćete da upravljate sa čak 32 lika. Broj ratnika nije moguće precizno odrediti, jer Gospodari svoje snage mogu obnavljati svaki put kad osvoje neku citadelu ili tvrđavu, to jest kad god neko utvrđenje bude ponovo osvojeno u njemu će se naći novih 200 pešaka ili konjanika. Koliko ćete ih u tim borbama izgubiti, to je druga stvar i zavisi od mnogo faktora.

SASTAV SNAGA. Možete imati konjanike ili pešake ili i jedne i druge zajedno, ali jedan lik može da komanduje sa ukupno 2400 vojnika tj. 1200 pešaka i 1200 konjanika. Obavezno obratite pažnju čitajući tekst protiv kakvih Doomdarkovih snaga se borite. Konjanici su jači od pešadije



Obično ih ima po 10000 – 12000 u grupi, a ponekad i znatno više.

BROJ VOJNIKA. Najvažniji faktor od kog zavisi ishod bitke. Trudite se da neprijateljeve snage napadnete sa barem duplo većim brojem svojih (neka u bici učestvuje više Lordova). Dumdarku preko noći mogu da stignu pojačanja, što može da ima kobne posledice. Gledajte da i vaše rezervne snage budu u blizini.

HRABROST VOĐA. Postoje hrabri i manje hrabri Lordovi. Nekima uteče previše smetati ledeni strah (Ice Fear) i oni neće zazirati od borbe. Takvi su svi Fey ovi Lordovi iz citadela Utarg. S druge strane postoje Lordovi koje će i najmanji intenzitet ledenog straha (npr. „Ice Fear is slightly cold") dovesti do toga da će odbiti da se bore. Tim Lordovima koji uteče da se bore (utterly afraid) dajte im isključivo odbrambene zadatke, da čuvaju neku tvrđavu.

STEPEN ZAMORA. Veoma važan faktor na koji mnogi ne obraćaju dovoljno pažnje. Preporučujemo da se bez veće nužde ne upuštate u boj ako vam je veliki deo vojske umoran (tired, quite tired, very tired, utterly tired). Može se desiti da je neka vojska toliko umorna da više ne može da nastavi napredovanje, a kamoli borbu (cannot continue). Međutim, ukoliko njihov vođa nije toliko zamoren, moći će da nastave. Ako se borite sa takvom vojskom trpećete velike gubitke. Ukoliko je lik kojim upravljate toliko zamoren, napredovanje uopšte neće biti moguće. Stajaćete u mestu izloženi mogućim napadima. Na sreću, vojsku možete osvežavati u svim selima i po nekom iglou ili tvrđavi. Na celoj karti ima više od 90 sela. Jednodnevni marš i svaki novi dan bitke povećavaju stepen zamora za jedan. Najbolje stanje je „utterly invigorated", pa „very invigorated", „invigorated", „slightly tired", „tired" itd. Vojsku možete odmarati i ako stojite u mestu nekoliko dana – ako imate vremena. Ipak najkorisnija su jezera koja povećavaju snagu do maksimuma ima ili oko 60.

INTEZITET LEDENOG STRAHA. O tome je već bilo reči. Dumdark može da koncentriše snagu ledene krune na neko određeno područje ukoliko tu predstoji neka bitka i ukoliko kruna ne mora da pazi na Morkina.

Toliko o faktorima koji utiču na ishod igre.

Funkcija tastera je sledeća:

1–8 – strane sveta

Q – pomeranje lika za jedno polje napred

E – vraćanje na pogled posle teksta

R – kad prvi put pritisnete ovaj taster najpre će se pojaviti opšte stanje lika: koliko je sati u danu ostalo, koliko je lik zamoren, intenzitet ledenog straha, koliko je lik zaplašen i koji predmet nosi sa sobom. Daljim pritiskanjem tastera dobijate podatke o vojsci kojom taj lik komanduje, zatim ukoliko je u utvrđenju, koliko vojske ima u njemu, zatim dobijate podatke o broju vojske Lordova ili neprijatelja koji su na istoj lokaciji kao taj lik i onoj ispred njega.

T – taster za opcije:

1 SEEK – uz pomoć ove opcije možete da pretražite sve objekte na koje naiđete.

Možete naći mačeve za ubijanje vukova ili zmajeva, u selima i iglo ima osveženje, u tornjevima i još nekim objektima glas koji će vam dati neki savet, „cup of dreams" pomoću koga će liku koji ga nađe ponovo započeti dan, a i neprijatna iznenađenja kao što su „hand of the dark" od koga će liku odmah pasti mrak i što je najgore možete naići na „shadows of death" koji ima potpuno suprotan efekat od jezera – oduzima vam svu snagu.

2 HIDE – ako se nalazite na nesigurnom području i želite da se sakrijete od neprijatelja, upotrebite ovu opciju i ne možete biti napadnuti. Samo lik koji nema vojsku može da se sakrije.

3 FIGHT THE (WOLVES, DRAGONS, SKULKINS, ICE TROLLS) – ako stanete na polje na kojem se nalaze ova bića, da biste se ponovo pokrenuli morate ih ubijati. To ćete najlakše izvesti sa vukovima i zmajevima ako imate mač protiv njih (sword wolfslayer, dragonslayer). Lik koji sa sobom ima vojsku može da ih ubija bez ikakvog oružja. Ako je lik sam i nema oružje može da izgubi konja ili čak pogine.

4 RECRUIT – ovom opcijom se regrutuju likovi ukoliko se nalazite na istoj lokaciji sa tim novim likom.

5 RECRUIT MEN – jednim pritiskom na ovaj taster regrutujete 100 ljudi koji se nalaze u slobodnoj gardi u citadeli ili tvrđavi.

6 STAND MEN ON GUARD – ako želite da pojačate odbranu neke svoje tvrđave ovom opcijom lik koji ima svoju vojsku, odgovarajuću onoj u tvrđavi, može joj jednim pritiskom na taster dodeliti stražu od 100 ljudi.

7 TO BATTLE! – ovom opcijom napadate neprijatelja koji nalazi lokaciju ispred vas.

U – kada svi likovi završe svoje dnevne aktivnosti pritisnite ovaj taster i pašće noć. U toku noći Dumdark pomera svoju vojsku, ka da se odvijaju bitke. Dobijate izveštaje na kojem području se neka bitka odigrala pa tako, uz pomoć mape, možete da vidite i kuda se Dumdarkova vojska kreće.

S – snimanje pozicije

D – učitavanje stare pozicije

G – kada se na ekranu preko noći pojavi poruka „do you want dawn?" (hoćeš li da bude zora?) pritisnite ovaj taster jer on znači potvrdan odgovor. Ako želite da verifikujete poziciju koju ste snimili takođe ga pritisnite.

J – ako ne želite da verifikujete snimak

M – dobijate spisak svih ličnosti koje ste regrutovali sa tasterima na kojima se one nalaze.

U igri učestvuju sledeći likovi:

C Luxor the Moonprince Glavni lik igre. U početku se nalazi u srcu šume Shadows. Može da regrutuje sve likove sem Dreamsa, Dregrima i tri čarobnjaka. Njegova pogibija može da ima višestruke posledice: poseduje Mesečev prsten (Moon ring) i zahvaljujući njemu može da kontroliše i ostale likove u igri. Ako pogine, prsten će ostati na mestu njegove pogibije. Tada Morkin mora da dođe na to mesto i uzme ga (SEEK). Dok Morkin ne nađe prsten gubite kontrolu nad svim do tada regrutovanim likovima sem Corletha i Rothrona (B N). Prsten ćete teško naći bez karte, a Morkinovo traganje često se neslavno završava njegovom pogibijom i pobedom Dumdarka. Stoga Luxora dobro čuvajte. Ipak ne preporučujemo vam da ga sakrijete pošto vojska ostalih lordova može da se preplaši, a mogu se desiti i još neke čudne stvari. Najbolje je da stalno bude u društvu još 3–4 Lorda i sa dosta vojske. Naravno i on može da komanduje vojskom ako mu je dodelite. Luxor jedini ne može da nosi ni jedan mač jer ima prsten.

V Morkin Luxorov sin, ključ igre. Dok je on živ Dumdark neće moći da ostvari uslove za pobedu, čak i ako je Luxor mrtav, a vaš glavni grad Xaorkith osvojen. Tako možete Dumdarka dovesti u pat poziciju ako se nalazite pred porazom, sakrivši Morkina na krajnjem severoistoku karte kod mudraca Lorgrima gde zbog izvesnih okolnosti ne mogu da dođu neprijateljski vojnici. Morkin može da regrutuje samo šest likova u igri (tri čarobnjaka, Shadow, sa Korinela i Lothorila). Kod njega ne postoji opcija HIDE – on ne može da se sakrije jer tako bi se igra mogla previše lako završiti. Njegov glavni cilj je uništenje Ledene krune, o čemu će još biti reči.

B Corleth the Fey Kralj Fey ova treba da vam služi za regrutovanje šumskih Lordova, može da regrutuje i ostale ali ne sve. Obavezno ga naoružajte mačem jer po šumama ima dosta vukova i drugih bića. Možete mu dodeliti i vojsku ali samo onu šumskih Lordova. Ipak preporučujemo da on prvo obavi sve zadatke oko poziva Lordova na borbu jer dok god nema vojsku sa sobom može da se sakriva, što će mu biti korisnije.

N Rorthron the Wise Glavni i jedini zadatak ovog mudraca je regrutovanje likova jer on može da regrutuje sve likove koji postoje. Neka vam za to i služi. Naoružajte ga mačem, trebaće mu. Najbolje da odmah na početku igre krene na jug, regrutuje Garda a potom i ostale, krećući se na istok.

1 Lord of Gard Nalazi se u citadeli na jugozapadu karte. Raspolaže sa 1000 pešaka, 500 konjanika, a u njegovoj citadeli se nalazi 600 konjanika.

2 Lord of Marakith Ima 1000 pešaka, 500 konjanika i u citadeli 700 pešaka.

3 Lord of Xajorkith Gospodar vašeg glavnog grada ima 1200 pešaka, 800 konjanika i u citadeli još 750 pešaka.

4 Lord of Gloom Pošto se nalazi daleko na severu, olje ga praktično šalji u odbranu (1000 pešaka, 500 konjanika i još 600 pešaka).

5 Lord of Shimeril Njegova citadela je strateška tačka (1000 pešaka, 800 konjanika, 750 pešaka u gardi).

6 Lord of Koomr (1000 pešaka, 700 konjanika i 600 konjanika u gardi).

7 Lord of Ithrorn Ovaj čuvar utvrđenja severno od masiva Ithril ima dosta ljudi (1200 pešaka, 1000 konjanika i 700 pešaka u gardi).

8 Lord of Dawn (800 pešaka, 500 konjanika i 550 pešaka u gardi).

9 Lord of Dreams Sada prelazimo na Feyove. Ovaj ima citadelu i možete ga regrutovati samo sa Rothornom, Corlethom ili nekim drugim Feyom (1200 pešaka, 800 konjanika i 500 pešaka u gardi).

0 Lord of Dregrim Samo još on ima citadelu (100 pešaka, 400 konjanika i 500 pešaka u gardi).

Q Thimrath the Fey Njegova tvrđava je važna strateška tačka (400 pešaka, 600 konjanika i u gardi još 300).

W Lord of Whispers (600 pešaka, 300 konjanika i još 150 pešaka).

E Lord of Shadows Lik kog ćete prvog regrutovati jer se nalazi u istoj šumi gde i vaša glavna četiri lika na početku. Krenite sa nekim od njih na sever, severozapad i ugledaćete ga kako stoji usred šume sa 1000 pešaka bez konja. Sa njim idite odmah na sever, severoistok i naći ćete konje. Sa SEEK

Shadows će nabaviti konja ali nje govi vojnici naravno ne

R Lord of Lothoril 500 pešaka, 200 konjanika, 200 konjanika u gardi

T Korinel the Fey Nalazi se u selu u maloj šumi Kor. Prava je umetnost naći ga jer je šuma u srcu Dumdarkove teritorije. Ako želite da ga nađete i regrutujete odmah sa Corlethom požurite na sever izbegavajući neprijateljevu vojsku u nadiranju a preko noći se sakrivajte (HIDE). Kada dođete u šumu Kor potražite selo. Ako Korinela nema znači da je već bio napadnut ali možda nije mrtav. Potražite ga na nekoliko polja oko sela i možda ćete ga naći. Regrutujte ga pa bežite pravo na istok. Pošto ovaj lik nema konja da bi se brže kretao morate da mu ga nabavite. Najbliži konji se nalaze u blizini jednog monolita na istoku šume. Kada ih nađete nastavite beg do Dreamsa. Međutim ukoliko Korinel nije bio napadnut neće ga u selu sa 1000 pešaka

Y Lord of Thrall On se nalazi u Istonnenoj šumi u selu i ima 600 pešaka i 300 konjanika. Ovim smo završili sa Feyovima.

U Lord of Brith Ovaj Lord kao i većina ovih koji slede ne spada u hrabre ratnike. Ima 300 pešaka, 500 konjanika i u tvrđavi još 150 konjanika

I Lord of Rogath 400 pešaka, 800 konjanika i 250 konjanika u gardi. Biće najkorisnije da ga odmah pošaljete u Keep of Thimrath

O Lord of Thrunn 400 pešaka, 400 konjanika, 150 pešaka u gardi. Dodelite mu odbrambene zadatke

P Lord of Morning 800 pešaka, 300 konjanika, 200 pešaka u tvrđavi. Njegov posed nije od značaja pa ga ne morate braniti

A Lord of Athoril 300 pešaka, 600 konjanika, 150 pešaka. Nije najpogodniji za akcije na dalekom severu

S Lord of Blood bez pešaka, 1200 konjanika, 400 pešaka u gardi. Ovaj hrabri ratnik uvek je prvi na udaru zahuktalim osvajačima jer se njegov posed nalazi na svega nekoliko polja od južnih delova početne Dumdarkove teritorije odakle stalno u prvih desetak dana nadiru njegove snage. Stoga morate brzo da ga regrutujete i povučete iz njegove tvrđave. Potražite utočište kod Shimerila

D Lord of Herath 600 pešaka, 500 konjanika, 300 pešaka u gardi. Ovaj straslpvac se nalazi u tvrđavi koja je važna strateška tačka za prodor na jug i zato će ga Dumdark sigurno napasti. Može se desiti da stignete prekasno i da ga ne nađete uopšte ili sa desetkovanim snagama.

F Lord of Mitharg 600 pešaka, 500 konjanika, 150 pešaka u tvrđavi. Njegova tvrđava se nalazi južno od Shimerila i kada ga regrutujete najbolje je da ga pošaljete tamo da pojača odbranu

G Utarg of Utarg Ovog ratnika može da regrutuje jedino Luxor ili Portirion. Nema pešake, već 1000 konjanika i 350 konjanika u gardi. On je najhrabriji ratnik i njegova vojska pod normalnim okolnostima na ... bitke. Neka vam bude jedan od ... napad



H Fawkrin the Skulkrin On je jedan od tri čarobnjaka uz čiju pomoć Morkin može da uništi krunu. Nalazi se na severozapadnom delu mape, svega 3-4 polja ozdan. Često po njega umesto vas svrati četa Dumdarkovih konjanika i ubije ga. Mogu da ga regrutuju Morkin, Rorthron, Corleth

J Lorgrim the Wise Nalazi se u kuli u samom severoistočnom uglu karte. Do njega možete doći samo kroz uzan iskošeni prolaz koga obeležava jedan monolit. Ovaj lik kreće se čak i sa konjem samo 4 polja na dan. Mogu da ga regrutuju Morkin i Rorthorn.

K Farflame the Dragonlord Poslednji čarobnjak je gospodar zmajeva sa i uz njegovu pomoć sa najlakše i najbrže osvaja kruna. Ako možete sebi da dozvolite toliko luksuza, ovaj zmaj može da vam posluži i kao izviđač jer prelazi to jest preleće 16 polja dnevno a ako je odmoran možete bez problema njime osvajati male tvrđave koje nemaju više od 250 vojnika. Prethodno dobro pogledajte da li u blizini ima prave vojske

•

Toliko o likovima. Inače Feyovi prelaze i u ravnici i u šumi 8 polja dnevno (konjem). Ostale ličnosti kroz šumu idu duplo sporije nego Feyovi. Svi likovi (sem Dragonlorda) kroz planinu idu duplo sporije. Feyovi mogu da obnavljaju svoju vojsku samo u svojim utvrđenjima koja nisu pre toga bile osvojena. Isto važi i za Utarga s tim što on ima samo dve svoje tvrđave

Posle svakog novog dana bitke dobijate podatke (taster X) o broju poginulih vaših i Dumdarkovih ljudi i ishodu bitke. Bitku možete dobiti (Victory to free), izgubiti (Victory to enemy). U slučaju da bitka još traje (The battle continues) možete povući svoje snage ili dovesti pojačanja

Igru možete izgubiti na dva načina. U oba slučaja Dumdark mora da ubije Morkina a zatim i Luxora ili da osvoji Xajorkith

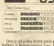
Pobediti možete takođe na dva načina. Jedan je da Morkin uz pomoć nekog od čarobnjaka uništi Krunu a drugi da osvojite Ushgarak, Dumdarkov glavni grad. Najlakše ćete uništiti Krunu ako sa Morkinom odete do Dragonlorda a zatim sa obojicom krenite ka severu krećući se zapadno od planina Korkith i Ugrak. Ako vas juri četa Dumdarkovih vojnika potražite utočište kod Lothorila ili Glooma. Kuli u kojoj se nalazi kruna (Tower of Doom) priđite sa zapadne strane pored citadele Vorgarth. Ako budete imali sreće, doći ćete sa Morkinom i Dragonlordom do kule. Neka tada Morkin uzme Krunu (SEEK) pritisnute „noć" i pojaviće se poruka „The Ice Crown is destroyed. Victory to free!" I jezero Mirrow može da uništi krunu

Jedan od najsigurnijih načina da pobedite bez uništenja ledene krune je da sve likove dok traju napadi Dumdarka rasporedite po važnim strateškim tačkama. Strateške tačke u prvoj liniji odbrane su citadele Gard, Shimeril, Marakith, Kumar kao i Keep of the Moon. Ako vam Dumdark osvoji strateške tačke tj. probije prvu liniju odbrane povucite se na drugu čine je tvrđava Thimrath i one u posedu Lorda Dawna a naročito je značajna ona zapadno od citadele Dawn i tvrđave Corelay. Ako i to probiju preostaje vam jedino da se sa svima povučete u Hajorkith. Sačekajte da prođu Dumdarkovi napadi (oko 40 „dana" od početka igre) i krenite u pohod ka Ushgaraku (Ushgarak is fallen!). Za svaki slučaj ostavite bar nekog u Hajorkithu

Pokušajte da obořite ove rekorde: uništenje Krune za 8 dana, osvajanje Ushgaraka za 26, osvajanje cele karte. Pokušajte Dumdarku da prepustite što manji deo svoje teritorije.

Spremite praznu kasetu kako biste mogli da snimate poziciju u svakom trenutku i tako sprečite moguće greške. Možete da razmišljate koliko hoćete jer dan traje sve dok ne date komandu za noć. Mnogo sreće! ◇

THE DETECTIVE



Ovo je još jedna krimi priča pre bačena u kompjutersku igru. Na lazite se u ulozi simpatičnog de tektiva koji neodoljivo podseća na inspectora Klozou. Radnja se odvija u srednjevjekovnom dvorcu u kojem se osim vas nalaze još de vet osoba, jedna od njih je ubica. Pazite, svaka nova igra — novi ubi ca.

Stvari ima mnogo i važnih i ne važnih. Pošto možete da nosite najviše pet stvari ostale ostavljajte u svojoj sobi. Kada u nekoj sobi pokupite po koji predmet nakon izvjesnog vremena tu ćete pronaći novi. Radnja se odvija u gornjem dijelu ekrana dok se dolje pojav ljuju ikone, poruke.

Ikone su sljedeće:

Ikona sa kutijom — pomoću nje možete uzimati predmete, pre traživati ormare i ostavljati pred mete.

Ikona sa satom — vrijeme teče realno.

Ikona sa slovom Q — za pitanja. Upotrebimo tu ikonu, odaberemo sa kojom osobom želimo razgova rati, stanemo ispred nje, ponovo upotrebimo ikonu sa slovom Q i odaberemo o čemu želimo razgo- varati: o mrtvacu, o ostalim oso bama ili predmetima.

Ikona sa listom papira — upot rebljavamo predmete koje imamo kod sebe.

Ikona sa glavom — s njom op tužujemo ubicu kada skupimo do sta dokaza.

Vrata otvarate tako da stanete ispred njih i pritisnete FIRE a ka da se pojavi ikona sa vratima po novo pritisnemo FIRE i vrata će se otvoriti ako nisu zaključana. Ako su zaključana onda morate čekati dok ih sobarica ili Bently ne otvori.

Ubicu baš moramo tražiti na os novu iskaza likova. Zaboravite na mogućnost da čekate dok ne osta nete sami s ubicom jer ako ne ot krijete ubicu dok i posledнji lik ne padne kao žrtva ubice pojaviće se natpis u stilu „Na žalost niste uspjeli". A sada nešto više o likovi ma.

MAJOR - stalno mumlja svoje doživljaje tako da se nemojte izne- naditi ako odjednom čujete „Gra nata!" ili slično. Nemojte ga zane marivati jer vam može dati važne podatke.

DOCTOR — on će vam reći uzrok smrti Dingla koji je uvijek prva žrtva, ali doktora morate odmah ispitati jer će za kratko vrijeme i on postati žrtva ubice.

DINGLE — prva žrtva. O njemu svi misle najbolje i svi se čude kako ga je neko ubio i zašto.

CYNTIA — nju vrlo rijetko možete sresti jer se negdje krije, na žalost još nisam otkrio gdje.

REVEREND — stalno se šeće po dnevnom boravku. Ako ga nema u dnevnom boravku (od njega) vi še nećete moći ništa saznati jer je i on postao žrtva. Nemojte ni njega zanemarivati tako bi to mogli nći nik nije „nevinašce".

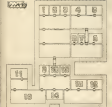
BENTLY — batler. Vrlo se somnji vo ponaša. Ako vas zatekne u svo- joj sobi vrlo vjerovatno će vas za ključati i ostaviti. Ako vam se to dogodi nema druge osim čekati dok se ne vrati. Kad vas pusti pro švrljajte po dvorcu i naći ćete još jednu žrtvu, ali ga sigurno nije ubio Bently.

GABRIEL - služavka, vrlo povu čena, kao da se nekoga boji.

COOCK — kuharica, već je dugo u tom dvorcu i od nje se može dosta saznati.

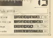
PROFESOR — malo slijep tako da vas neće uvijek prepoznati. Možete ga naći u knjižnici stalno nešto mumlja nešto u bradu kao Major.

◇ Albin Miholić



1-REVEREND
2 CYNTIA
3-DOCTOR
4-DINGLE
5-PUŠIONICA
6 VAŠA SOBA
7-MAJOR
8-LOCKED
9 KUHINJA
10-DNEVNI BORAVAK
11-PUŠIONICA 2
12-LOCKED
13 BENTLY
14 BIBLIOTEKA
15 COOCK
16-GABRIEL

ARKANOID II



Zapazivši veliki uspeh Arkanoi da Imagine je normalno doneo odluku o stvaranju Arkanoida II. Ponovo ste u ulozi batica koji tre ba da se suprotstavi strašnim cigli cama i mnogobrojnim neprijatelji ma.



Ako ste pomislili da se broj ni voa povećao, pogodili ste. Od sta rih 33 nivoa u Arkanoidu II mora ćete se suprotstaviti i srušiti 64 zi da. Imagine je zamislio igru tako da je za uništenje Doha potrebno preći 33 nivoa od kojih se svi po navljaju po dva puta sem prvog i poslednjeg. Redosled nivoa je slu čajan tako da ako posle petog ni voa ugledate dvadeseti nemojte da vas to zbuni. U Arkanoidu II posto je novi bonusi ali zato i novi pro tivnici. Počnimo od loših strana. U Dohovnoj oseti pojavljuju se nova smetala koja mogu da vam promene smer lopte znatno više nego u prvom delu ili stvore ogro man oblak dima u kome vam ne stane loptica. Postoji i mogućnost da se loptica kreće paralelno sa vašom reketom.

Prelazimo na bonuse čije su mo gućnosti iskorišćene u potpunosti. Setite se „vitamina" nakon čijeg hvatanja se pojavljuju tri lopte, sa da se nakon njegovog uzimanja dobija čak desetak lopti. Ubačen je i vitamin koji dodaje vašem ba tiću trag pri kretanju od kog se loptice odbijaju isto kao od reketa. Poslednja dopuna bonusa jeste vi tamin koji stvara još jedan bat ko jim upravljate isto kao i origina lom. Naravno, vitamini iz prvog dela su ostali isti.

Grafika je ponovo na izvanrednom nivou sa maksimalnim iskorišćenjem boja. Melodija je u osnovi ista kao u prvencu ali na 128-ici zvuči kao bečka filharmonija sa izvanrednim efektima. Mogućnost izbora je ogromna, tako da vašim reketom možete upravljati pomoću miša, svih vrsta joysticka ili tastaturom. Arkanoid II je jednom rečju FANTASTIČAN.

◇ Miloš Nikodijević

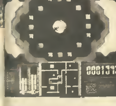
FIRE FLY

Igromer	% 78
Fire Fly	
Grafika	
Animacija	
Ideja	
Izrada	

va ocenjena (stari fazon „traži se murtav ili murtav")

Prelazimo na glavnu temu. Na ekranu nema ničeg neobičnog, podeljen je na dva dela od kojih se na jednom odvija igra a na drugom imate mapu, merač goriva i oštećenja i dosta pomoćnih displeja. Vaš zadatak nije naročito težak, potrebno je uništiti skelet neprijateljskog sistema koji u životu održavaju izvori energije. Skelet se sastoji iz više delova. U jednom su roboti, u jednom mrtve zone i predivni pejzaži opustošene planete. Najinteresantnije je to da se delovi skeleta tj nivoi koje treba da pređete pojavljuju bez ikakvog reda.

Počinjemo od mrtve zone. Krećite se ulevo, otvorite put do izvora energije, nastavite kroz nivoe, u svakom ostavite svoju „muvicu" na određeni kvadrat i pritisnite „fire". Oko „muvice" se nalaze „loptice" koje mogu spasti život, a znamo da ga već svi predeljkuju. Svaki nivo ima po četiri izvora



Special FX je novo ime na softverskoj sceni. Njihov prvenac Fire Fly stigao je i na naš Balkan. To je još jedna od mnogobrojnih igara tipa „shoot'em up" („kolji sve"). Fire Fly je zanimljiva letelica koja izgleda kao muva: ima antene, krila i sve ostale sitnice koje ima čak i naša kućna muva. Godinama se Fire Fly muvao po planeti dok nije dobio zadatak sa nejačnim objašnjenjem. Posle dugog istraživanja vraća se sa očima punim suza i otkriva da je Zemlja potpuno pusta. Samo ona i vi. Nakon ovog otkrića dobijate informaciju da ste na Zemlji nepoželjni. Ubrzo otkrivate da je vaša glava

energije predstavljena kao lopte i po dva transportera. Morate paziti na ove četiri lopte jer imaju značajnu ulogu u vašem cilju: morate pokušati da ih napunite.

Ova igra po mnogo čemu podseća na stari dobri Star Quake ali sa puno originalnih razlika. Posebno su zanimljivi transporteri i izvori energije koje morate puniti, gde su potrebni dobri refleksi i jaki nervi. Veoma je simpatična melodija (na Commodoreu) koja više podseća na pesmu iz „Ljubavne priče" nego na muziku sa arkadnih igara.

◇ Miloš Nikodijević

VENOM STRIKES BACK

Igromer	% 83
Venom Strikes Back	
Grafika	
Animacija	
Ideja	
Izrada	

Venom Strikes Back je najbolji u seriji MASK rađenoj po veoma poznatom crtanom filmu.

Zaplet je sledeći: zli Venom je kidnapovao sina MATTA TRACKERA. Drži ga zarobljenog na mesecu, a MATT je jedini koji može da ga spase. Naravno, vi ste u ulozi MATTA TRACKERA, vođe grupe MASK. Igra se na džojstiku ili tastaturi. Misija otpočinje pritiskom na 0, a na 3 je najzanimljivija opcija: uvođenje tajnog koda. Postoji tri koda, i to:

MAYHEM – vodi vas direktno na drugi nivo, na mesečevu površinu, otvoren put do Venomove palate. Da biste do nje došli treba preći veliki put; drugi deo tog puta može se lako savladati uz pomoć koda

TRANSMOGRIFY – direktno u mesečevu utrobu gde je predeo oko dvorca u kojem je zarobljen sin MATTA TRACKERA.

PETALS OF DOOM – značenje ovog, trećeg koda još nije jasno.

Kodove koristite u toku igre kada se nađete u teleportu, a unosite ih na početku.

Ako želite da igrate čisto bez kodova moraćete se dobro oznojiti. Na prvom nivou (zemlja) treba koristiti masku br. 1 BUCK SHOOT. On jedini može da preživi prvi nivo jer jako dobro puca, što je i te kako potrebno na prvom nivou.

Drugi nivo: mesečeva površina. Na njemu koristite MASK No 2 koju nađete na izlazu iz baze na zemlji (sa BUCK SHOOTOM se probijate desno dok ne nađete na vrata). Kada izađete čeka vas MASK br. 2 koja dobro preskače kratere.

Na trećem nivou koristite mask 3 JACK RABBIT jer on jedini može da lebdi i da na taj način ne dodiruje plafon i pašos koji su automatski naelektrisani. Na četvrti nivo se još nisam probio, ali sam uporan u traženju koda za njega.

Igra je grafički sjajno izrađena, nema ni većih problema sa animacijom tako da su sva skrolovanja dobra. Zvuk malo zaostaje: ako se pitate zašto kad ima onako dobru melodiju, to je zbog zvučnih efekata pri hodu i pucanju. To je stvarno jedino što kvari ovu sjajnu igru.

◇ Goran Milovanović

IKARI WARRIORS

Igromer	% 75
Ikari Warriors	
Grafika	
Animacija	
Ideja	
Izrada	

Nakon mnogobrojnih lažnih verzija najzad se pojavila ona prava Eliteova. Pošli ste svojim avionom da obavite važan zadatak ali vas je u tome sprečio neprijatelj tako što vam je pogodio avion. Međutim, vi kao iskusan pilot ipak ste uspeli da se prizemljite. Čim ste izašli iz aviona koji je još bio u plamenu dočekali su vas naoružani neprijateljski vojnici. Ali vi ste čvrsto odlučili da obavite svoj zadatak: oslobađanje svog kapetana. Da situacija bude još teža imate ograničen broj metaka – 99 i 50 bombi (bacate ih držeći malo duže FIRE). Po putu ćete nailaziti na kvadrate koje sakupljate jer vam oni obnavljaju municiju, a ako pokupite crni kvadrat dobijate poboljšanje – bombe koje pucaju u svih 8 pravaca! Dejstvo tih bombi prestaje kada izgubite živote, koji na početku imate pet. Nepažnja tj. vruć je veoma opasan jer napada u grupi a neki se pokrivaju u vidu balvana na reci. Tu su i druga smetala: tenkovi, bunkeri, helikopteri, nagazne mine i drugo. Vašu misiju olakšaće tenkovi sa natpisom IN u koje možete ući, koristeći FIRE. Kad stignete u utvrđenje nemojte misliti da je to kraj. Pre toga morate preći most, proći kroz štab i aerodrom sa natpisom JAT (!) da biste konačno stigli do svog zarobljenog kapetana koji vas nestrpljivo očekuje. Kad ste to uradili dobićete poruku: YOU HAVE RESCUED COLONEL COOK AND RECEIVED 100 000 PTS. CONTINUE TO FIGHT IS HARD AND YOU MUST BRING FREEDOM TO THE PEOPLE YOU PROTECT. GOOD LUCK! (Oslobodili ste svog pretpostavljenog i zaradili 100 000 poena. Nastavak borbe još je teži i morate donijeti slobodu narodu koji štitite. Srećno!)

Nakon toga igra se završava a vama za njenu ostaje da se upišete na listu deset najboljih igrača.

◇ Milan Zaninović

TRAGET RENEGADE



Uhéne luče koje su svakodnev na pojava u Engleskoj odakle do lazi igra i kod nas su dosta popu larne pogotovo između tzv Red Devils a i Black & White Hooli gans-a Doduše lik koji vodiš kroz igru nema ni crno beli ni crveno beli šal Moglo bi se pre reći da prilično podseća na Navaho Gro ma ako se dobro sećam plakata za film Momak je lepo nabijen onako ima ga pokrpio je sav vaz duh iz okoline tako da se sve odigrava u vakuumu



Sve počinje tako što izlaziš iz lifta i krećeš u jednu šetnjicu uli com da se javiš svojoj dragoj iz obližnje govornice i nabereš koji cvetak na putu Kad odjednom na ide frajer na motoru i mučki ag resorski obori te sa leđa Ti se tu razljutiš pljuneš u šake i sačekaš njegovog drugara pa ga zvekneš u glavu i on naravno padne sa mo tora Sad su njih dvojica kao oz biljno razbesne i krenu da ti pro čačkaju bubrege i onda, zna se frka frka cirka svirka Ako si do voljno spretan pokupićeš palicu za bejzbol koju će ispustiti jedan od njih posrćući pod teretom tvojih uspešnih kroševa na taj način ćeš ih pomlatiti za čas Naravno oni se ne predaju i čim nastaviš svoju popodnevnu šetnjicu eto njih opet. Objašnjavajući im svoju teoriju o miroljubivoj koegzistenciji krčiš sebi put do drugog lifta ko jim se spuštaš sprat niže Na žalost opet krivo Oni su stigli pre tebe To je jedina moja zamerka igri prvi nivo se odigrava na pet spra tova i svi su sa tim istim nestašnim motociklistima

Inače, moraš da paziš da te mo tociklisti ne „ubace u mašinu" je dan te drži za ruke a drugi ti nekim turškim zavrtnjima sređuje stomak.

Kada se najzad javiš na telefon ženska ti kaže da još nije spremna i da treba da je nazoveš za pola sa ta Ti jedan ne znaš šta ćeš za tih pola sata pa opet odeš na malo rekreacije Za promenu pošto se već spustilo veče noćne dame kreću na posao Jedna od njih je dosta neprijateljski raspoložena prema tebi (ko zna šta si joj to uradio u prošlosti) Ti naravno prvo džentlmenski pokušavaš da razrešiš stvar mirnom konverzaci jom, ali već prvi njen udarac na iz vesno mesto izmamio je visoki C iz tvog grla. Iako si u suštini pri stalica feminizma ipak shvataš da će te ženska olešiti ako en prime nis silu U isto vreme s leđa ti do lazi makro vadi pucu iz džepa i prazni šaržer u tebe Zato ne možeš da trošiš vreme objašnjava jući se sa damom već joj dŭneš dva tri šamara i krećeš na momka u belom da mu pokažeš neke fore o bojenju lica u plavo-ljubičasti dezen. Tu srećom treba da se stig ne samo do kraja ulice i tu je od mah telefon a na drugom kraju žice tvoja Marija Magdalena

Žensko ko žensko! Naravno još uvek nije gotova! Nema veze, u blizini je parkić pa bi mogao i ta mo malo da posediš i pričekaš Međutim u mračnom parkiću če kaju te braća Bambalići Prvo oni lazu na megdan Jumbo (ima opa san udarac glavom) I taman kad ga sahraniš pod zemlju pojaviće se veći sa pitanjem „Je li zelipteru što si to uradio mom malom bra ci?" i ljubazno ti šakama pokazuje koliko je privržen bratu Naravno momci su uporni kao Keza sa de cimalnim brojevima i prate te kroz ceo park.

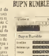
Kada sam se najzad javio na te lefon i završio treći nivo svoje ka seine piratske verzije pojavila se simpatična poruka na ekranu „Please wait loading part two" i disk je zasvetleo Tužno Ujedno na ovom mestu želim da objasnim da pošto većina vlasnika računara poseduje samo kasetofon nisam našao za shodno da opisujem di sketnu verziju

Možemo se još samo pozabaviti dodatnim objašnjenjima Ispod glavnog ekrana ulazi se manji na kome su predstavljene samo oči našeg heroja i njihovi izrazi u sva kom trenutku borbe. Veoma du hovito urađeno posebno u mo mentu kad izvlačiš visoko C. Des no od očiju nalazi se merač ener gije koja se rapidno brzo troši i broj preostalih života Levo je re zultat vreme i poruke (go to lift get a phone, itd) Na raspolaga nju su četiri vrste udaraca i svi se dobijaju pritiskom dugmeta na džojstiku i usmeravanjem u odre đenom smeru gore udarac u skoku (mae geri) koristan za oba rauje motociklista dole čučanj i udarac pesnicom u levo uda rac unazad u protivnika koji ti do lazi s leđa i desno - klanđan kro še.

Šta još reći ubij, sve i vrati se sam

◇ **Nenad Vesović**

BUP'N RUMBLE



Kamo je Krećete se ulicama opustelog grada Da li vam se to učinilo ili se nešto u tami pokrete oulo? Odjednom horda ozlobićenih oenpatelja stušila se na vas s na merom da vas malo po malo na nekoliko nivoa dokrajči Inače, ig ra ima skrolovanje kao „Green Beret" a u nekim stvarima podse ća na „Renegade" Likovi su krup ni lako uočljivi ali ono što igru podiže iznad proseka jesu dobra grafika i dobra animacija Veoma dopadljivo je to što se na svakom nivou menjaju epoleie i moguć nosti vaših udaraca Nego da pređemo sa reči na dela

I NIVO Napadaju vas slepci i pokušavaju da vas udare štapom. Tu su i bakice, oružje im je tašna. Pojavljuju se „gonie" kojih se tre ba čuvati jer su dobri bokseri. Možete naići i na neprijateljski raspoloženog buldoga koji će po kušati da vam skoči za vrat. Mora te se pravovremeno sagnuti uhva titi ga za noge i oboriti na zemlju Na svakom nivou ponekad, niot kuda iskrsne mali maskirani čove vuljak. On vam može ostaviti jas tuče sa krilcima koje vam vraća energiju. Trudite se da ga brzo po kupite pre nego što odleti On vam može ostaviti i bombu koje se treba što pre osloboditi isto kao i psa

Potezi su gore → skok fire + gore → udarci pesnicama dole → saginjanje fire + napred → udarac glavom fire + nazad → udarac nogom iz okreta fire + dole → saginjanje i hvatanje za nogu

II NIVO Ponavlja se I nivo sa mo što se napadačima priključuje i atletičar koji manje više i nije tako opasan.

Udarci fire + napred → „trlja nje ušiju" fire + gore → zavrtite protivnika oko sebe i bacite ga n stranu ekrana koju želite. Ostali udarci su nepromenjivi na svim nivoima

III NIVO: Isti problemi kao I na prošlom nivou Fire + napred → udarac kolenom fire + gore → probijanje grudima (ovaj udarac bih vam toplo preporučio jer njime možete da eliminišete više protivnika odjednom)

IV NIVO Opet napočetka ali vas napada i debeli snagator koji vas udara stomakom i veoma je opasan Fire + napred → udarac sa obe šake u vrat fire + gore → podižete protivnika iznad glave vrtite ga i bacate (ovo nemojte po kušavati sa debelim jer će sesti na vas i oduzeti vam dosta energije)

V NIVO Ovaj nivo je težak. Već poznatih neprijatelja na kile a ima i novih kolarikaš koji vas ga đa loptom i koga je teško uništiti a ako ga pređete, ostaje još malo i stižete do motoriste Ukoliko ste igrali „Renegade" neće vam biti

teško Mac geri u pravi čas L. Ali, pažite! Najmanja greška koštaće vas života. Potezi su: fire + gore — Mac geri fire + napred — zabijanje protivnika u zemlju (ni ovaj udarac ne koristite protiv debelog, jer će se desiti isto što i prošli put. Možete pokušati sa kolar ... ali je teško izvesti.)

VI NIVO. Ponavlja se I nivo ali neprijatelja ima više nindzima i vam se mogućnost za neko udar ... otežavaju se pojedini delovi i još mnogo drugih nepogodnosti.

Dalje od VII nivoa nisam igrao jer se, očito sve ponavlja i ide u krug.

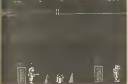
Prednost u ovoj igri je to što se ako prođete do nekog nivoa pritiskom na taster F1 možete na njega vratiti. Ako volite dobre akcione igre i dobru zabavu moj savet vam je da obavezno nabavite BUD'N RUMBLE.

◇ **Marko Stanojević**

YETI



Posle pojave Exolon-a mnogi programeri su pokušavali da naprave igru koja bi ličila na njega a koja bi u isto vreme zadovoljila igrače. Bilo je tu dosta neuspelih pokušaja. Onda je do sada ne baš tako poznata firma „Destiny" napravila dobru kopiju pod imenom YETI.



Međutim, upalo je da je ovo klon Exolona a ne pokušaj da se napravi slična igra. Na početku se odmah primećuje skoro identičnost ove dve igre. Kao i u Exolonu u YETI-u se tokom igre skupljaju munićija i bombe, držeći malo duže dugme za pucanje aktivira se raketa pri eksploziji protivnik se rastura na komadiće itd.

Grafike i animacija su veoma slične. Ali ipak postoji nešto što se razlikuje. U Exolonu ste bili na nekoj planeti i napadali su vas svemirski brodići a u YETI-u se nalazite na Himalajima i na vas nasrću mali beli i svega 2,5 metara visoki „majmunčići". Ili kako ih u narodu popularno nazivaju „Jetiji." Pored njih dosadni su i kaluđeri koji izlaze iz neke vrste kineskih kućica i drže upereni krst u vas (pitao sam se da li se mole Bogu ili misle da sam đavo!). I ovaj problem se može rešiti samo pritisnite jedno malo dugme koje se zove FIRE.

Novina u igri je „temperaturometar." Ako se suviše „ohladite" gubite jedan život. Da se pre ove igre nije pojavio Exolon YETI bi sigurno dospeo na vrhove svetskih top lista. Ovako sada je samo „truli klon."

◇ **Vladimir Pecelj**

BASKET MASTER

Ova izvanredna igra nastala je u korpraciji Imagine-a i Dinamic-a. Mnogo bolja verzija je za Spectrum (za Commodore je grafika loša). Sa odličnom grafikom (govorim o verziji za Spectrum) ovaj program se može proglasiti za najbolju simulaciju košarke na ovom računaru!

Igra se u dvorani. Gledaoci skaču na svaki postignut poen. Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem (većem) delu odvija se igra u donjem se nalazi energija, broj poena, vreme i fanlovi. Igra se je dan na jedan. Pored standardnih poteza postoji i nekoliko veoma dobro urađenih „finti." Najlepša su zakucavanja i to: napred (desno + fire), otpozadi (levo + fire), levom rukom (gore levo + fire) i desnom rukom (gore desno + fire). Može se šutirati i horogom.



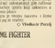
U pauzi između dve igre pojavljuje se statistički podaci: procenat šuta iz slobodnih bacanja, iz igre i iz trojki. Može se igrati protiv kompjutera i to u rangu begginer (početnik), amater (srednja žalost) i NBA (profesionalac). Malo teže je pobediti beggenera (a da ne govorimo o ostalim). Ako ipak više volite da se takmičite sa prijateljem (ili sa prijateljicom) po učitavanju pritisnite dvojku i uživajte!

Evo saveta za one koji hoće da daju malo više koševa. Čim se vaš igrač pojavi na ekranu dva tri puta pritisnite fire i šutnite tren a onda trk prema košu! Mala je mogućnost da pogodite koš, mada se i to dešava. U svakom slučaju kad se lopta odbije od koša vi je pokupite (fire) i efektno zakucajte. Najlepši trenutak u igri je ponavljanje (replay) zakucavanja gde računar prikazuje igrača koji zakucava u prvom planu.

Igra je veoma zarazna i često ćete joj se vraćati!

◇ **Vladimir Pecelj**

TIME FIGHTER



Igra bi se mogla okarakterizirati kao više njih, jer tačno je da ste u svakoj postavi isti čovjek, ali dok je prva postava hiljadu godina p.n.e. u zadnjoj ste s raketnim motorom na leđima i letite u svemiru. Cilj je uvijek isti: doći do kraja i uvijek do kraja. Naravno, pri tome vam smetaju i drugi koji bi također željeli „pobijediti" (u ime programera), pa se protiv njih služite različitim oružjima, zavisno od doba, od šake od lasera. Vaš lik je sićušan u odnosu na ekran, ali svi su njegovi pokreti dobro i vjerno izrađeni i programirani. Ponekad bi mi se učinilo da gledam demo verziju CAD-a a ne običnu igru!

No dobro, pogledajmo postave.. (Inače s jedne postave na drugu možete pritiskanjem SPACE - ne znam da li je ovo ugradio pirat ali u svakom slučaju dobro dođe kako biste pogledali sve postave!)

1. PRIJE NOVE ERE (ili tu negdje) Jedino „oružje" vam je ruka pa pritiskom na FIRE udarate nepoželjne. Možete se sagnuti (joystick dolje) i uzeti kamen (fire) ustati (optustite joy) i opet pritisnuti fire pa ćete možda nekoga pogoditi i kamenom.

2. SREDNJE DOBA - tvrđava. Tvrđava ima 3 sprata a vi se nalazite s njene unutarnje strane. S jednog sprata na drugi možete stepenicama ili tunelima. Vrlo često je jedan sprat pregrađen zidom pa stalno morate gore-dolje a trebat će preskakati i rupe (joy gore lijevo gore desno). Oružje su luk i strijela (fire), a računajte na to da vašem junaku treba sekunda dok napne luk i strijelu..

3. DIVLJI ZAPAD - Indijanci imaju luk i strijele, a vi pištolj. Bit će kao u pravom kaubojcu. Samo pazite, Indijanci brže odapinju strijele. Strijele izbjegavate tako što se sagnete.

4. SVJETSKI RAT (vjerojatno prvi). Prava nzbuna: kombinacija sirene tule, auti se voziju dolje. Vi ste sami na cesti a gađaju sa svih prozora.

5. SVJETSKI RAT (vjerojatno drugi) - Ovaj put u polju penjete se po brežuljcima, a negdje u udubinama su i mine - skočite, skočite, pucajte, pucajte. Možete baciti i ručnu bombu (fire + gore).

6. Za ovaj nivo nisam uspio pogoditi što predstavlja. Uglavnom ni ste bogati pa nema oružja osim šake. Možda je to sadašnje doba (auti su tu).

7. SVEMIR IDUĆE STOLJEĆE - raketni motorčić na leđima, laser u rukama. Ovaj nivo mi se čini najlakši, barem zbog toga što ne morate čekati dugo dok laser opali (kao kod strijele i luka), a laser je i najdjelotvorniji.

I što reći na kraju? Nismo do sada tako često u jednoj igri putovali u sva vremena. Igra će zadovoljiti sve - od ljubitelja Kokotoni Wilfa (davno beše to ...) do Space Invadersa - ako ne cijela onda barem neki njeni nivoi.

◇ **Dario Sušanj**

THE RASTAN SAGA



Ovaj program je najzad napravljen za Spectrum 48/128. Odlikuje se izuzetno dobrom grafikom i animacijom mada je igra ustvari bez određenog cilja (sem ponbijati sve što vidiš i stići što dalje). Ali počnimo ispočetka.

Muzike ima samo dok ne počne igra. Postoji 4 nivoa koji se zaseb no (ali brzo) učitavaju. U ulozi ste visokog mišićavka (tipa Konana) koji vitla mačem i ubija sve ispred i iza sebe.

Na prvom nivou vas dočekuju lavovi i slatki mali kosturi (savet upadnite u rupu u zemlji i pokupite sekiru, jer je malo duža i korisnija).

Pošto potamanite sve što vidite na prvom nivou (i uz put skupite malo energije) spremni ste za drugi nivo. On je malo teži jer treba preći više nego u prethodnom nivou. Nalazite se u nekoj vrsti dvorca, u tu vas napadaju slepi miševi mačevaoci i dame (koje uzgred bijuju neku vrstu kiseline koja vam sprži facu pre nego što shvatite šta se događa). Posle toga dolazi skakanje sa lijane na lijanu pa opet dok vam se na zavrti u glavi i ne padnete.

Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem delu se odvija igra a u donjem se nalazi energija igrača i pokupljene stvari.

Treći i četvrti nivo su još teži a bez POKE a ih je skoro nemoguće završiti. U moju verziju (PANTER SOFT) on je već ubačen.

◇ Vladimir Pecelj

BEDLAM

Ah, zašto tako mala ocjena za ideju ove igre? Hiljadu puta prežvakano i sažljeveno, ovdje bolje tamo gore. Ipak BEDLAM je uistinu dobra svemirska igra. Treba li uopće ponavljati cilj programa dalje dalje i dalje. Ooda pređimo na formalnosti.

Vi ste jedini koji može uništiti sve sisteme neprijateljskih baza. Vi ste za to odabrani. Uključimo auto fire i krenimo. Vrlo slična igra URIDIUMU samo što pucate u ekran, a ne kroz njega. Na sva



koj bazi očekuje vas puno iznenađenja koja ćete, nadamo se, uspješno savladati. Tu su

TOPOVI: Najbolje ih je odmah pogoditi jer će kad tad oni pogoditi vas.

RADARI: su tu samo da bi vas spriječili u napredovanju i možete birati da li ih treba pogoditi ili ne.

KVADRATIĆI: možete ih pogoditi i dobijate prvo 100 a onda ukoliko još gađate 200 bodova. Vrlo su nezgodno postavljeni jer pošto se brod odbija od njih mijenjajući putanju vašeg broda.

NAPADAČI: slične na jabuke, prstenje, zmije, gusjenice, sve i svašta. Tu su i neki mali napadači koji su dosta brzi, ubiti ih ne možete a prate vas neko vrijeme i onda nestanu. Zavisno od postave pojavljivat će se još neke prepreke.

Na višim nivoima pojavljuju se i kvadrati sa slovima koji donose neranjivost, život ili nešto slično.



Koliko postava igra ima ne znam. Očigledno poslije svake postave slijedi borba sa čudovištem i onda opet nastavljate dalje.

Želite preći cijelu igru? Nemate trainer verziju? Žao mi je, bez trainer verzije neće ići, tri života su ipak premalo protiv cijele vanzemaljske armije terorista i osvajača.

Sve u svemu, solidna igra, ne smijete propustiti da je nabavite! (i valjda ćemo konačno uništiti sve te svemirce i šta ja znam šta sve!)

◇ Dario Sušanj

STREET FIGHTER

Ako vam se svideo Renegade sigurni smo da će vam se svideti i najnovija igra firme GO! STREET FIGHTER. Grafika je izvrsna, a bijete se samo sa jednim protivnikom.

Igra se odvija u pet različitih zemalja i u svakoj se pojavljuje predstavnik te zemlje. Počinje se u Tapanu i tu vas dočekuje ćelavko koji mnogo voli da skakuće. E, pa kad tako voli da skakuće vi ga samo sačekajte da padne pa ga zviznite u glavu ili u stomak, on će pasti još niže pa ćete moći dalje da se tučete sa nindžama koji inače znaju mnogo prljavih trikova. Posle dolazite kod pankera iz Engleske. On je visok samo dva metra i frtalj pa tek kada se sagnete i sko



čite možete da mu dotaknete glavu. Njega možete umlatiti jedino sistemom: udarac, junačko povlačenje, okret, udarac. Samo pazite, panker ima dugačke ruke i ima običaj da udara samo u glavu.

China, Chineski zid... Chinez... Momak je veoma brz, pa morate od njega samo hrabro bežati, pa se na brzinu okrenuti, zadati udarac i nastaviti bežanje. On će samo juriti za vama što vam olakšava posao. Na kraju putešestvija po svetu dolazite u Tajland, a tu vas čeka najgori od najgorih, najužasniji od najužasnijih, a najružniji od najružnijih. THAI. On je šmeker koji ruši sve pred sobom, još niko do sada nije ga pobedio niti je prošao pored njega.

Ne dajte da vas ovo zaplaši, već hrabro (gulp!) istupite napred. Kako preći ovog tipa? Teško! Morate biti vrlo brzi inače... Inače će ovaj šmeker ostati nepobediv. Evo taktike: preskočite ga, okrenite se i udarite ga. Ponovite nekoliko puta i momak je gotov. Inače, ako vas neko od malopre navedenih tipova polomi, na ekranu će se pojaviti poruka u stilu „Treba ti još dosta vremena, 'leba da jedeš da bi me pobedio. Sinko, pokušaj ponovo... ali tek kada se najedeš 'leba!"

Svaki lik ima svoje slabosti: ćelavko i nindže ne čuvaju dobro svoje stomake, a panker i THAI glave. Gotovo sve momke možete tući na šemu: preskočite ga, udarite, odmaknete se, preskočite, odmaknete se, udarite itd. U početku ćete imati malo poteškoća oko pronalaženja udaraca ali će i to ići brzo. U pauzi između dve bitke lomite cigle golim rukama.

Ovo je igra koju možete igrati svaki dan jer se stalno pronalazi nešto novo. Na ovim (jadnim) momcima možete iskaliti sav svoj bes zbog lošeg dana u školi ili zbog raziaza sa devojkom. Odlična je i toplo vam je preporučujem.

◇ Vladimir Pecelj

CRAZY CARS

Posle izvanrednog uspeha programa Out Run (koji je prodat u 250 000 primeraka za razne računare) pojavila se još jedna igra sa istom tematikom. Firma Entertainment International je napravila program CRAZY CARS. Sa izvanrednom animacijom i odličnom 3 D grafikom ova igra će se sasvim sigurno probiti do samih vrhova svetskih top-lista. Oni koji su se provozali Ferrarijem iz Out Run a sigurno će hteti da probaju neki novi Porsche ili BMW. Sa svojim kolima možete jurcati po putevima Floride, New Yorka, Malibua, Arizone itd.

Na početku se nalazite sami na putu. Motor vašeg auta ima ubrzanje od 60 km/h za tri sekunde! Inače maksimalna brzina mu je 200 km/h. Krivine su veoma oštre i potrebno je imati dobre reflekse





dva [illegible] pe[illegible] laz[illegible] omeju [illegible] put[illegible] ram bizna [illegible] vraćaju postavljaju (dobro je što od početka igre možete odmah odabrati poslednji ili peti nivo igre, da se ne biste mučili oko prva četiri). Posle svakog predeanog nivoa dobija se bonus vreme 20–25 sekundi.

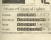
Na putu se na višim nivoima pojavljuju manja uzvišenja i ako u njih udarite vaša kola će u visokom luku poleteti a nada se ponovo spustiti na zemlju i nastaviti vožnju.

Prva 2–3 nivoa su dosadna jer nema drugih kola (isprobavaju vam se refleksi na krivinama) ali kasnije postaje sve zanimljivije (naročito kad se pojave već spomenuta uzvišenja na putu).

Nemate ovu igru? Oglas u ruke i tražite naslov CRAZY CARS!

◇ **Vladimir Pecelj**

ADVANCED TACTICAL FIGHTER



ATF je simulacija letenja na avion koji još ne postoji, ali ima realnih mogućnosti da počne da se koristi sredinom devedesetih godina. ATF će imati nekoliko fascinantnih mogućnosti po kojima će biti savršeniji od današnjih vojnih lovaca. pre svega: biće „nevidljiv" za radare jer će biti izgrađen od materijala koji apsorbuju radarske elektromagnetne talase. Druga prednost ovog aviona biće veoma teška IC (toplotna) detekcija tako da će za većinu postojećih raketa biti „nedodirljiv".

Na samom početku igre možete se odlučiti za sledeće mogućnosti: početak igre, podešavanje zvuka (samo FX + melodija ili bez zvuka), pogled na score listu i biranje nivoa igre (od first flight do ACE).

Posle ovog uvodnog menija na red dolazi analiza ratne situacije. Na radarskoj slici vidite svoje, neprijateljske jedinice i svoj avion. Da biste sve videli jasnije pritisni te RETURN. Sledi grafički prikaz odnosa snaga.

Posle analize vojne situacije prelazite na naoružavanje letelice. Preporučujem vam da goriva i topovske municije uzmete „do vrha" a du po pola pola rasporedite ali to vazduh vazduh) i MEVERIKS (vazduh zemlja) rakete.

U toku igre ekran je podeljen na dva dela, levi i desni. U levom delu se odvija igra. Na njemu vidite svoj avion i okolinu. Na vrhu se nalaze sledeći pokazivači: snaga motora (tasteri Q i A), brzina navigacija, visina. Tu se još nalazi i pokazivač za rakete (o tome do cnije). Desni deo ekrana služi kao multinamenski displej. U gornjem delu konstantno se nalazi radar, a dole se menja pritiskom na C i pokazuje stanje aviona, veličinu i stanje oružja.

Ispod ova dva dela ekrana nalazi se traka sa raznim upozorenjima: točkovi gore dole (U), jet na konstantnoj visini (T) i da li ste napadnuti SAM om (SURFACE TO AIR MISSILE raketa zemlja vazduh).

Posle svega malo o borbi i naoružanju. Topovima (imate dva šestocevna Vulkana od po 40 mm kalibra) uništavajte lovce koji napadaju spreda. Kada oni nestanu pređite na AA rakete. Njih ispaljujete pritiskom na taster M a kada želite da pređete na ciljeve na zemlji koristite MEVERIKS rakete. One se ispaljuju pritiskom na M kao i AA ali je prethodno potrebno promeniti nišan u vrhu desnog ekrana tasterom N. AA rakete su navođene posle lansiranja a to znači da njima u letu upravljate vi lično tako da one imaju vaš željeni domet (do horizonta). MEVERIKSI su samonavođene rakete. najbolje ih je ispaliti tek kada je cilj zahvaćen nišanskim radarom o čemu ćete biti blagovremeno upozoreni.

Eto to bi bilo sve o ATF u. Prijatna zabava uz očekivanje simulatora koji će u potpunosti iskoristiti prednosti ovog aviona budućnosti.

◇ **Goran Milovanović**

BIONIC COMMANDOS

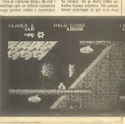


Ovo je najnoviji dokaz da čak i osrednje igre sa velikih automata mogu postati dobre i zanimljive kada [illegible] kompjutere. [illegible] adaptaciju uradio Steve Rudi autor „Bubble Bobble".

„Bionic Commandos" je fina mešavina platformske i pucačke igre sa jednom inovacijom koja ga izdvaja od ostalih sličnog tipa i tu je suština uspešnosti ove igre. Glavni lik raspolaže teleskopskom rukom koja se može produžavati a na kraju ima kuku za hvatanje. Možete je prebacivati preko platformi, pogađati udaljene ciljeve i uopšte uraditi sve ono što se od takve sprave očekuje.

Počinjete padobranskim skokom u šumu sa ciljem da se ubacite u neprijateljsku bazu i deaktivirate njihove rakete. Ovo uključuje pet nivoa koji se pomeraju u svim pravcima krcatih naoružanim vojnicima i širokom asortimanom ostalih smetala. Na raspolaganju vam je po 200 sekundi za svaki nivo u kom vremenu treba da pronađete izlaz. Neuspeh rezultira gubitkom života i vraćanjem na početak.

Prvi nivo „Danger! Keep out" zahteva od vas da prebacujući se sa drveta na drvo uništite neprijateljske vojnike i izbegavate napade pčela, ptica i paukova. Nivo dva „forefront" je tvrđava koju drže mnogo snažniji neprijatelji i brane je uz pomoć topova i nekih lebdećih ljuskastih čuduka. Naziv trećeg nivoa je „Infiltration" gde srećete male zelene gremline što griekaju cevovod zbog čega otpadaju komadi što vam ugrožava opstanak. Četvrti nivo je kontrolni toranj sa velikim zaprekama koje treba preći liftovima, helikopterima što bacaju bombe i robotima koje treba uništiti ili izbeći. Dalje u nivou se pojavljuju ogromni roboti koje treba zaobići što je dosta teško jer stalno lupaju nogama. Na petom nivou pojavljuje se još veći broj



vojnika sa kojima se morate suoči ti ako želite da zaustavite lansira nje projektila

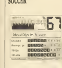
Tokom celog puta na pojedi nim lokacijama, padobranom vam se dostavlja korisna oprema. Prvo odvojte padobran ili ga spalite pu cajući po njemu, a zatim pokupite sadržaj. Dosta je važno da uzmete sredstvo koje omogućava brže po krete teleskopske ruke.

Najlošije urađeni deo ove kon verzije je grafika. Nije dovoljno pregledna i čista a povremeno liči na pravi haos. Šteta što nije na is tom kvalitetnom nivou kao ostali delovi programa jer se odavno ni smo sreli sa ovako zanimljivom ig rom. Svaki nivo igre ima zasebnu muzičku temu koja stvara prigod nu atmosferu a naslovna melodija je prvoklasna.

Ne može se reći koliko ća trajati interesovanje za ovu igru jer ima samo pet nivoa koje nije previše teško savladati. Uprkos tome ovo je za sada najbolji proizvod firme „GO!"

◇ Srđan Vučić

STREET SPORTS SOCCER



Posle dve odlične simulacije ba seball-a i košarke iz EPIX-ove seri je STREET SPORTS došlo je izne nađenje: simulacija uličnog fudba la (soccer-a, kako ga Amerikanci nazivaju). S.S. Soccer nije najbolji fudbal na C 64 ali ima neke mo gućnosti koje ga izdvajaju od osta lih, a to su: šut glavom, makazice i penali.

Postoje dva terena: na ulici i is pred vile. Igraju dvoje protiv dvo je, dok se treći igrači nalaze na go lovima. Golmani loptu mogu da uhvate, degažiraju ili jednostavno ispucaju dalje od gola. Igrači (BRAD, MELLISSA, DANA) imaju i više nego impresivan izbor šute va: po zemlji do drugog igrača, plasirana lopta u gol, makazice, lob, normalan šut, jak šut. Sve zavisi od toga u kakvom se po ložaju nađete prema golu.

S.S. Soccer pruža sledeće mo gućnosti: igru na vreme ili do od ređenog rezultata. Ako pri igri re zultat na vreme ostane nerešen, pristupa se izvođenju penala. Za penal nemate zalet već pucate iz mesta.

Što se tiče igre na sredini tere na, najbolje je jednim igračem driblati dok se drugi ne oslobodi, zatim dodati loptu i krenuti u pro dor prema protivničkom golu.

S.S. Soccer ima odličnu grafi ku sa malim figurama (štela). Do sta je brz, ali mu skrolovanje nije baš glatko. Međutim i pored ne koliko nedostataka S.S. Soccer se može smatrati veoma dobro izra đenim programom, makar i zbog mogućnosti koje do sad nijedan program simulacije fudbala nije pružio. Može se veoma glatko ig rati i izvoditi razne finte, ali se tre ba paziti ofsajda.

Šta na kraju reći? Savet je da se brže bolje dokopate do svog pi rata i naručite ovu igru.

◇ Goran Maluvanović

CYBERNOID



Da li se sećate igre „Equinox"? Isti autor, Rafael Keko, na sličnoj ideji zasnovao je i ovu igru. Scena rio je već poznat: svemirski pirati opljačkali su skladišta Federacije a vi ste najamnjeru da preotmete što više minerala, dragulja, municije i oružja i da ih vratite u skladišta u okviru zadatog vremena. Piratska posada je uzgred aktivirala i pla netarne sisteme odbrane što mo rate imati na umu tokom igre. Ako ne uspete da stignete do skla dišta na vreme ili stignete sa nedo voljnim tovarom, gubite jedan od svojih brodova.

„Cybernoid" je pucačka igra sa statičnim ekranom. Svaki ekran predstavlja jednu prostoriju sa sa mo jednim izlazom. Kada jednom izađete više se ne možete vratiti u istu prostoriju. U nekim sobama naći ćete se na teškim mestima što zahteva da strogo vodite računa o vremenu. Ma kakav zastoj na pu tu ka izlazu stvara nenadoknadiv gubitak.

Ukradenu robu skupljate puca jući na piratske brodove. Kad ih uništite, većina odbacuje neki to var a ponekad i dodatno nao ružanje za vaš Cyber brod.

Igru počinjete sa raznovrsnim arsenalom: bombe (i rakete-granate), mine (što garantovano uništavaju većinu istrajnih pirata), odbrambene štitove (privremenog dejstva), odskočne bombe (čelni bombe što se odbijaju od ivica so be uništavajući sve na svom putu) i tragačke rakete koje se usmera vaju prema piratskim topovima. Pored standardnog naoružanja možete pokupiti i čudno oružje što podseća na buzdovan (ili na cvet ... sve je stvar mašte). Ovo oružje je neuništivo i stalno kruži oko vašeg broda uništavajući sve što dotakne. U slučaju da vam je hladno po leđima možete pokupi ti stražnji laser koji neprestano puca štiteći krmu vaše letilice sve dok ne ugasite kompjuter.



Pozadine su fantastične, dobro osmišljene i obojene. Najbolji gra fički efekat se javlja kad raketom uništite velika skloništa topova. Silina eksplozije, otkinuti komadi i ruševine zaista su jedinstveno urađeni. Muzika se može opisati kao psihodelična ali prijatna. Ra đena je uz upotrebu velikog broja filtera. I zvučni efekti su dobri.

„Cybernoid" je jedan od nekoli ko arkadnih programa koji imaju odlično izbalansiran odnos izme đu težine i zabavnosti.

◇ Srđan Vučić

WINTER OLYMPIAD

WINTER OLYMPIAD je treća po redu zimska sportska simulaci ja sa prefiksom winter. Da se



podsjećimo prve dvije su Winter Games i Winter Sports. Sastoji se od pet disciplina: Downhill (spust), Biathlon, Bobsleigh (bob dvojac), Ski Jump (skijaški skoko vi) i slalom. Bilo koja od ih pet igara sama za sebe nije nešto na ročito, ali kao jedna cjelina veoma su dobre. A sada ponešto o svakoj disciplini.

Downhill je veoma brza i grafič ki veoma dobro urađena igra. Brzina izvođenja je veoma blizu igri Space Harrier. Tokom cijele igre vozite između dva reda stabala koji tvore stazu, i morate da preskačete balvane koji vam se nađu na putu. Ovdje najvažniju ulogu igraju refleksi: igra je veoma teška i brza. Ne savjetujem vam da na početku odmah ubrzate „do daske" već pustite da program sam postepeno ubrzava, inače la ko može desiti da doživite neprija tan susret sa balvanom na stazi ili da „poljubite" koje drvo.

BIATHLON nije ni bolji ni lošiji od ostala dva u WS-u i WG-u. Lik koji vodite je sitan i loše je animi ran. Igranje se svodi na to da rav nomjerno pomičete džojstik lije vo desno i time povećavate brzinu svoga igrača. Pritom morate paziti na rad srca, jer što srce brže radi to će vam grafika kod gađanja biti restoranija: nišan će brže ići gore dolje i teže ćete gađati. Kad dođe te do strelišta, morate u pravom trenutku pogoditi metu. Za svaki promašaj kompjuter će vam na vaše vreme dodati još 5 sec.

BOBSLEIGH: Ovdje odmah na početku morate što brže da starta te. To izvodite kao u biatlonu, tj. brzim pomicanjem džojstika lije vo desno. Igra nije naročito brza, ali je zato grafika dobra. Morate da vozite što brže, pazeći na oštre krivine, na kojim vam se lako može desiti da se prevrnete.

SKI JUMP je najbolje urađena disciplina od postojećih pet. Na početku vidite svog skakača na vrhu skakaonice. Pritisnite dugme na džojstiku i on kreće. Kada dođe pred kraj skakaonice, morate opet da pritisnete taster (što kasnije to bolje) da bi skočio. Kada to uradite, prvobitna slika nestaje i sada vidi te svog skakača sa strane. U ovom dijelu morate da pazite na položaj tijela i skija vašeg skakača, jer oni utiču na daljinu skoka. Da biste što dalje skočili, ugao između tijela i skija mora, što je moguće duže, biti oko 45 stepeni. Kada ste blizu zemlje i želite da doskočite, povu cite džojstik lijevo dolje.

SLALOM je barem po izgledu sličan ski jumpu. I ovdje svog igra ča vidite sa strane, samo ovdje morate da idete između kapija, čiji se raspored nakon vožnje mijenja. Isto tako morate da pazite da ne udarite u drveće ili u ogradu koja se nalazi sa strane staze. Svaka promašena kapija kažnjava se vre menom.

Sve u svemu, Winter Olympiad je veoma dobra igra koju bi treba lo imati u svojoj kolekciji.

◇ **Zoran Matković**

ATLANTIS



U ovoj igri je glavno uništiti sve što vidiš pred sobom. U ulozi ste ribe na dnu Atlantika, kojoj svako jaka morska bića zagorčavaju život. Ideja je odlična, ali je igra prosečna. Protivnike ubijate ba lončićima koje izbacujete priti skom na FIRE. Protivnika ima više vrsta (male i velike ribe, školjke, meduze...) moguće je naići i na kosture stare već nekoliko vekova koji nemaju druga posla već da vam dosađuju. Pokušajte ih zaobi ći jer ako pređete preko njih možete izgubiti jedan dragocen život. Njih ubijate kao i sve protiv nike balončićima kiseonika. Mo rate srušiti kamene zidove ili ste izgubili još jedan život.

Grafika je solidna. Takođe i mu zička pratnja. Skrolovanje ekrana je odlično urađeno.

◇ **Predrag Gavrilović**

SPY VS SPY 3

Pravo ime ove igre je ARTIC ANTICS. Po učitavanju igre pred vama se pojavljuje veoma bogat meni. Možete igrati i protiv kom pjutera i protiv prijatelja. Birate veličinu ostrva na kojem se igra odvija i započinjete igru. Cilj misi je je pronaći korpu i tri dela koja ćete staviti u nju. Ekran je pode ljen na dva dela. U gornjem delu ste vi a u donjem je računar. Igra



se odvija na Severnom polu pa stalno morate paziti na termome tar koji se nalazi u levom delu ek rana: kad pobeli, mrtvi ste. Kada se nađete sa neprijateljem na is tom ekranu, možete se i grudvati. Svaki pogodak grudvom smanjuje temperaturu tela. Da biste se za grejali, odlazite u iglo i stajete po red vatre. Vreme je ograničeno. Is pod ekrana se nalaze ikone. To su pila, kanta, sprej i pijuk. Kada sku pite sve delove, odlazite u bazu, sedate u raketu i završavate igru. Baza se nalazi u rupi kod polar nog medveda.

POKE za besmrtnost vam nije potreban. Ako želite da igru vidite do kraja, stavite igru za jednog ig rača i gledajte kako kompjuter ig ra. Zvučni efekti u verziji za SPECTRUM su loši, grafika je pro sečna a animacija osrednja. Nije nešto naročito, ali može da zaba vi.

◇ **Predrag Maksimović**

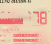
POLICE ACADEMY 2



Sećate li se West banka? I ovo je to, samo su se likovi promenili: ne štitite i ne sakupljajte novac kao u West banku. Cilj ove igre je da is korenite kriminal. Vi ste policajac: na početku sastavljate pištolj; ako uspete da ga sastavite, dobićete metke u zavisnosti kakav ćete piš tolj sastaviti. Pucajte na sve koji nose pištolj ili pušku. Na kasnijim nivoima i žene nose pištolje. Ne smete pucati u njih dok ne poteg nu pištolj, setite se West banka. Neki od kriminalaca će se i preda ti, pa nemojte pucati u njih inače ode veliki deo energije. Naročito se čuvajte klovna: kad stavi ruku na uvo kao da se češe, tad ga ubij te. Po vrhu ekrana se kreće meta: pucajte u nju kad god imate meta ka na odmet. Po dnu se šetkaju policijski automobili: u njih ne pu cajte već u šarene koje voze krimi nalci. Videćete još i slovo T: to vam je vreme, kada ono istekne dolazi sledeći nivo i sve tako dok vas ne ubiju. Između nivoa se na laze tzv. sakupljajući metaka, koji te žute, nikako ljubičaste. U pove renju stigao sam do 13. og nivoa a onda mi je dosadilo. Tu se još od likova nalaze bebe, deca, ali i oni će pripucati na vas verovatno na 439. nivou.

◇ **Igor Mihajlović**

FLYING SHARK II



Opet ste u ulozi pilota iz prvog svetskog rata koji komanduje dvokrilnim avionom zvanim Leteća ajkula. Igra podseća na Tiger Heli. Po ko zna koji put korišćena tema, ali ovog puta savršeno ura đena. Vaš cilj je da preletite mora i planine i da se što više održite u vazduhu. Jedino što vam smeta u ovoj igri jesu sićušni meci koje iz bacuju vaši glavni suparnici: crve ni dvokrilci. Igra zaslužuje najviše ocene i dugo će vas držati pored malih ekrana.

◇ **Predrag Gavrilović**

CLASSIC MUNCHER



Ako ste obožavatelj igara tipa PAC MAN a igra će vas satima za držati za vašom „crnom kutijom". Ona to i zaslužuje. Do sada je mnogo igara napravljeno po sec nariju sada već legendarnog PAC MAN-a. Međutim ova igra je do vedena do savršenstva.

Sigurno ste čuli već mali milion puta: vi ste mala žuta loptica koja jede „gumbice", a ometa vas „kvartet smetala" koje možete pojesti uz pomoć loptice energije itd. itd...

Ono što ovu igru izdvaja od ostalih je grafika i zvuk (ako se o tome može uopšte govoriti). U uvodnom meniju birate da li ćete igrati palicama, kursorom ili tipkama (Q-gore, A-dole, O-levo, P-desno). Tipke možete i sami definisati. Igra se startuje tipkom 1. Igru počinjete sa 3 života.

Postoji 6 nivoa. Na svakom od nivoa možete da sakupljate predmete ili slova što vam donosi ili gradne poene, bonus ili novi život:

1. sakupljate voće (4 vrste)
2. sakupljate slova – EXTR (sklopljena reč donosi vam život)
3. isto kao drugi samo ne dobijate život: NICK
4. isto kao drugi samo dobijate poene: BONUS
5. sakupljate voće
6. isto kao drugi: EXTRA

Posle pređenih 6 nivoa igra opet počinje od početka s tim što su smetala mnogo brža od vas i energija da ih pojedete veoma kratko traje. Postoji i upis u listu TOP TEN (čitaj najbolji). Uzgred moj rekord je 34 653.

Sve u svemu, ova igra zaslužuje vašu pažnju!

◇ **Goran Popović**

SAMURAI WARRIOR





Verovatno već znate da je glavni junak zec po imenu Usagi Jodžimbo čiji je zadatak da oslobodi svog starog prijatelja Lorda Norijukija (pandu) pre no što strada od ruke Lorda Hijikoja (pretpostavljamo da je prasac).

Usagijev put počinje na levom kraju ekrana i nastavlja se na istok do pobedonosnog kraja. Prelepe slike Japana pojavljuju se pred nama. Usagi je samuraj, a to znači da pored poznavanja borilačkih veština mora poznavati i sva japanska pravila lepog ponašanja: ako ne nameravate nekog ozlediti, ne vidimo gde je greška ako ste ljubazni i pristojno se pozdravite tradicionalnim naklonom.

Glavni junak deluje na dva načina: miroljubivo i ratoborno. To znači da miroljubivo putuje ka svom cilju, a kad stvari krenu loše izvuče mač i tada ga se treba čuvati. Uglavnom treba biti ljubazan jer ako u mirnoj okolini potegnete oružje, ostali mogu dobiti pogrešne zaključke pa će vas napasti pre no što stignete da im objasnite kako ste samo hteli da očistite mač.

Ideja je, dakle, da se šetate nasmešeni i ljubazni čekajući da se stvari dogode same od sebe. Prvi susret nije mnogo uzbudljiv: seljak se nakloni, vi uzvratite naklon i nastavite put. Međutim događaji se brzo zakuvaju i pre no što trepnete tu su nindže.

Da malo pomognemo dajemo vam neka uputstva i objašnjenja i jednostavnu mapu putovanja.

SELJACI – Izuzetno neborbeni. Naći ćete ih kako obrađuju polja ili šetaju unaokolo. Potezanje mača plaši ih i rasteruje. Ako im date novčić poželeće vam sreću što povoljno utiče na vašu sudbinu. Naklonite se kad vam priđu. Ubijanje seljaka donosi zlu sreću.

NINDŽE – Ubice u službi Lorda Hijikoja. Mogu iznenada napasti, najčešće iskaču iz krošnji drveća ili iza stena. Domet njihovog oružja je manji od vašeg ali su im udarci brži. Najbolja taktika je udariti na njih pri prvoj pojavi pa onda odstupiti. Ne dozvolite da vam se primaknu.

SVEŠTENICI I KALUĐERI – Putujući i religiozni ljudi u potrazi za prosvetljenjem. Kaluđeri odbijaju darove dok ih sveštenici rado prihvataju. Uvek budite ljubazni i ne potežite oružje na njih. Godine vežbi učinile su od njih čvrste borce. Najbolja borbena taktika ako dođete u sukob: ne borite se sa njima. Kad morate, odbijajte udarce dok ne udare direktno. Onda bežite.

RONIN – Odmetnuti samuraji i ratnici drevnog Nipona. Ako ste ljubazni ostaviće vas na miru. Ako morate da se borite stojte i odbijajte napade, zadajte udarac, odstupite i ponovite postupak.

Pojavljuje ih se nekoliko vrsta:

Osnovni: šeta unaokolo.

Lovac: uvek neprijateljski raspoložen, traži kavgu.

Skupljač poreza: čuvar sela ili usamljeni razbojnik. Morate mu platiti prolaz ili ga pobediti.

Duelist: nalazi se u selu, izaziva na dvoboj. Ko prvi udari zaslužuje dobru sreću a dvoboj se završava.

Lutalica: nalazi se u krčmama, napada svakog ko remeti kućni red i mir.

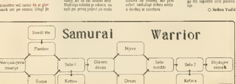
ZLI DUSI – Divlji monstrumi. Nalaze se u brdima i šumama. Pošto udar njihovih kandži može ubiti Jodžimba, najbolja taktika je uleteti među njih, probiti se i pobeći što brže.

KRČMARI – Nalaze se (čudo!) u krčmama. Za dati novac nude obrok koji vam vraća snagu. Pošto nisu borci čuvaju ih telohranitelji.

KOMANDANTI NINDŽI – Srešćete ih u selu nindža i u zamku Hijikija. Imaju sposobnost da se pojavljuju i nestaju po svojoj volji što ih čini opasnim protivnicima. Sreća i brzi refleksi su jedini način da ih porazite.

LORD NORIJUKI – Cilj Jodžimbovog zadatka. Naći ćete ga u poslednjoj odaji Hijikijevog zamka. Prethodno morate pobediti crvenog ratobornog kaluđera koji čuva zatvorenika. Pazite da u žaru bitke ne pogodite Norijukija: bilo bi glupo ubiti onoga zbog koga ste započeli celo putovanje.

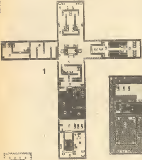
◇ **Srđan Vučić**



MR WEEMS

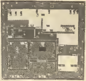
Evo još jedne igre tipa Dandy. Ovoga puta ste u ulozi smešnog čovečuljka kog je zarobila vampirica. Da biste se oslobodili treba da je ubijete ali to nije nimalo lako jer su svugde oko vas njene sluge koje vas napadaju i oduzimaju vam energiju. Na svakom od prvih pet nivoa morate pokupiti predmet u obliku kocke a na šestom nivou ubiti vampiricu tek onda kada ubijete sve neprijatelje i otvorite sve grobove na tom skrinu. Posle toga se vratite na početni skrin u prvom nivou i bićete slobodni.

◇ Jovan Strika
Boris Đapić



1

2

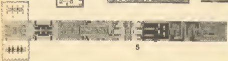


3



4



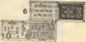


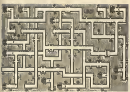
5

2



6





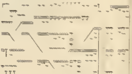
OSNOVNI NIVO



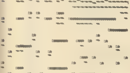
NIVO 1



NIVO 4



NIVO 5



NIVO 8



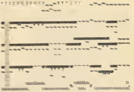
NIVO 9

Thing Bounces Back

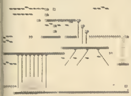
Posle velikog uspeha prvog dela „Thing" vaša omiljena stvar ponovo se diže i spušta (mislimo na OVU stvar a ne na ONU stvar!) Ulazeći u hangare skakućući po glavnom ekranu, dospevate u neki od jedanaest nivoa



NIVO 2



NIVO 3



NIVO 6



NIVO 7



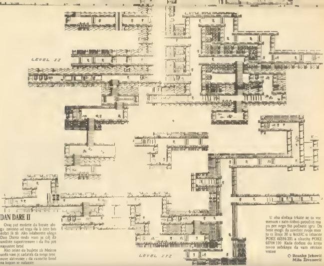
NIVO 10



NIVO 11

realizovanih po sistemu platformskih igara. Naravno, nivoi su puni dežurnih smetala koja pokušavaju da vašu stvar onemoguće u dizanju.

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović



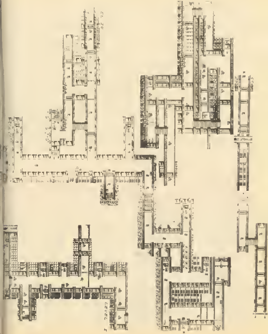
DAN DARE II

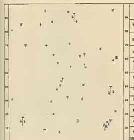
Ovaj put možete da birate ulogu zavisno od toga da li ćete biti dobri ili zli. Ako odaberete ulogu Dan Darea onda vam je cilj da uništite supertrenove i da što pre napustite brod.

Ako želite da budete zli Mekon onda vam je zadatak da svoje treenove aktivirate i da razorite brod na kojem se nalazite.

U oba slučaja trkate se sa vremenom i zato dobro proučite mapu pre nego što počnete igru. Da biste mogli da završite svoju misiju iz linije 30 u BASIC-u izbacite POKE 60596 201 a ubacite POKE 60708 110. Kada dođete do kraja nivoa sačekajte da vam istekne vreme.

◇ Branko Jeković
Miša Živanović





Oznaka i koordinate	Ime
6262 1276 6619 8132 4463 8190	Juno Cannon
1166 4644 6619 9011 9461	Base
8160 5294 6641	Tri Launcher
1819 8793 6940	Energy towers
6331 5294 2729 4649 8279 6431 8664 6647 9388 2983 2987	Armed vehicle
4407 5481 8754 0212 8409	Transport vehicle
	Tank
3129 4230 8766 0615 9189 8606	Pyramid launcher
	Proximity mine
	Diamond mine

MAP BY D. LANIK & D. DIMITRIJEVIĆ

ATARI

STARGLIDER

Evo po prvi put mape za Atari ST. Budući da je opis ove fenomenalne igre već objavljivan, nema puno toga što se o Starglider u može reći. Da bi se ova igra prešla potrebno je dosta veštine, slobodnog vremena i ova mapa koju prilažemo. Radi lakšeg snalaženja na mapi date su koordinate koje se a toku igre vide na dnu ekrana. Moguće odstupanje a koordinatama je ∓5%. Puno sreće sa Kull om!

◇ **Dalibor Lanik**
Dušan Dimitrijević



POKE CAKE

Specijalno izdanje

Specijalno izdanje „Sveta kompjutera" ne bi se moglo zamisliti bez svima nama dragih „Poke caka". U ovom broju moći ćete da pronađete POKE ove za najbolje i najtraženije igre za Spectrum, Commodore i Amstrad

ZX SPECTRUM

Za ovaj računar POKE-ove su nam poslali **Ivan Mirčevski** iz Skoplja i **Dejan Lazarević** iz Majdanpeka. Ivan nam je poslao POKE-ove za sledeće igre

Sector 90: igra se učitava Spec Mac sistemom. Otkucajte sledeći program i pustite igru da se učita iz početka. Imaćete bezbroj života a vreme neće isticati

15 MERGE""
16 POKE 23797 195
30 POKE 35585 182 POKE 36420 182
35 RANDOMIZE USR 23800

El Cid: Postupak je isti kao i za igru Sector 90 samo što linija broj 30 ovako glasi

30 POKE 30533 182

Rampage: Kada učite prvi deo (BASIC) brejkujte program a zatim ispred naredbe RANDOMIZE USR unesite POKE 56693 0 i POKE 58894 0. Dobićete besmrtnost

Sky Warriors: Ispred naredbe RANDOMIZE USR ubacite POKE 53011 182 i imaćete besmrtnost

Salamander: Učitajte BASIC sa MERGE"" a potom otkucajte POKE 23819 195 i liniju 10 koja glasi

10 POKE 48261 182 RANDOMIZE USR 23822

Gryzor: Umesto BASIC-a otkucajte sledeći program i startujte ga. Kada se igra učita imaćete bezbroj života a vreme neće stati

10 CLEAR 24999 LOAD""CODE 18384
20 FOR a=23322 TO 23329 READ s POKE a s NEXT a
30 DATA 62 0 50 79 138 195 0 128

Dejan Lazarević je poslao samo jedan POKE i to za igru **Butch Hard Guy**. Kako Dejan kaže, program se učitava Spec Mac sistemom a liniju 20 u BASIC-u treba zameniti sa

20 CLEAR 24999 POKE 23811 201 RANDOMIZE USR 23760 POKE 23811 237 POKE 35392 0 RANDOMIZE USR 23811

Za Spectrum smo pripremili još nekoliko POKE ova a dajemo ih na uobičajeni način

Roadwars: Učitajte BASIC brejkujte ga a zatim ispred RANDOMIZE USR instrukcije unesite POKE 43059 0. Ovim ste postigli besmrtnost za prvog igrača. Ukoliko želite da i drugi igrač ima neograničen broj života unesite još i POKE 43078 0

Bedlam: Izuzetno teška igra, ali uz pomoć ovog POKE a postaje previše laka. POKE se unosi iz BASIC a i glasi POKE 30037 0

Cybernoid: POKE za ova igru nije ni potreban. Autor igre je omogućio da ukoliko definišete da vam taster za igru bude YXES dobijate besmrtnost. Kada dobijete besmrtnost ponovo definišite tastere, da vam ne bi bilo nezgodno da igrate!

Rastan 128K: Evo i jednog POKE a za vlasnike Spectruma 128K. Unesite POKE 39710 0 i imaćete neograničenu energiju

Arkanoid 128K: Unesite POKE 37588 0 i imaćete neograničen broj života

Super Hang On: Igra se sastoji iz četiri dela. POKE ove za besmrtnost u svakom od ovih delova su različiti i glase

- za prvi deo potrebno je uneti POKE 49913 0
- za drugi deo potrebno je uneti POKE 49898 0
- za treći deo potrebno je uneti POKE 49680 0
- za četvrti deo potrebno je uneti POKE 49824 0

POKE ovi se unose direktno u BASIC ispred druge RANDOMIZE USR instrukcije. Prva služi da se na ekranu pojavi slika

Airwolf II: Ova izuzetno teška igru možemo olakšati unošenjem POKE a za besmrtnost. POKE se unosi iz BASIC a a glasi POKE 53471 0

Ricochet: igra se učitava Spec

Mac sistemom, a ukoliko unesete POKE 29115 255 imaćete 255 života.

Classic Muncher- U BASIC is prei RANDOMIZE USR unesite POKE 28342,0 i imaćete besmrtnost.

Out Run- Ukoliko u BASIC unesete POKE 40635,0 imaćete neograničeno vreme, tako da ćete igru verovatno tako preći.

Predator- Igra se učitava Spec Mac sistemom, a POKE za besmrtnost glasi POKE 51413 0.

Galactic Gunners- Igra se učitava Spec Mac sistemom, a da bismo ostvarili besmrtnost potrebno je da unesemo sledeće POKE ove: POKE 65007 0, POKE 65008 0 i POKE 65009 0.

Nebulus- Spec Mac sistem očitavanja. POKE za besmrtnost glasi POKE 32941 0 i unosi se na standardan način za ovakav sistem učitavanja.

Ovo bi bilo sve što se tiče Spectruma. Nadamo se da ste zadovoljni POKE ovima, a ako niste, strpite se malo, ima ih još.

COMMODORE

I za Commodore su nam neki čitaoci poslali POKE ove. To su **Ivan Kričković** iz Novog Beograda, zatim **BRK Crackers** iz Novog Sada i **Milan Zamnović** iz Šibenika. Ivan nam je poslao sledeće POKE ove:

Cosmic Causeway- POKE 53260 255, POKE 49203 255, POKE 41381 0.

Mystery of the Nile- POKE 4323 173, POKE 8122,173, POKE 12569 99.

Renegade- POKE 50326 255, POKE 49132 255, POKE 40396 173, POKE 20913 173.

Pit II- POKE 3927 99.

Mega Irianos- POKE 54813 255, POKE 48213 255.

BRK Crackers su Daniel Maurić i Saša Vojin. Oni su nam poslali POKE za igru **Nebulus**. Učitajte igru, resetujte je, a zatim unesite POKE 32979 181. Igru ponovo startujte sa SYS 32768.

Milan Zamnović je bio malo velikodušniji. On nam je poslao nekoliko POKE ova za najnovije igre. To su:

BMX Expert Version- POKE 13937 0 i vreme vam neće isticati.

Druid Part 2- Učitajte igru, resetujte je, unesite POKE 39271 255 a zatim je ponovo startujte sa SYS 5120. Imaćete bezbroj života.

Tracker- Pre starta igre unesite POKE 22234 234, POKE 22235 234, POKE 22236 234 i biće te neranjivi.

Predator- Za besmrtnost pre starta igre unesite POKE 34812 156.

Target Renegade- Igra tek što je stigla, a već imamo i POKE za besmrtnost (POKE 43551 45) i za neograničeno vreme (POKE 43261,45).

Impossible Mission 2- Učitajte igru, zatim je resetujte i unesite POKE 4782 169. Imaćete bezbroj života. Igru ponovo startujte sa SYS 2064.

Pored ovih POKE ova i mi smo vam obezbedili neke. To su:

Flying Shark- POKE 12822 252 za bombe. POKE 7166 252, POKE 7169 252 za besmrtnost.

Garfield- Učitajte igru, zatim je resetujte, unesite POKE 25370 173, POKE 25369 173. Igru ponovo startujete sa SYS 49467.

Rubbishman- Učitajte igru, zatim je resetujte, unesite POKE 39923 227. Igru ponovo startujete sa SYS 16384.

West Bank- Resetujte igru. Unesite POKE 12713 165 a zatim igru ponovo startujte sa SYS 4100. Imaćete besmrtnost.

Feud- Učitajte igru. Resetujte je. Unesite POKE 16404 15 i odmah po startu igre imaćete sve čarolije. Igru ponovo startujete sa SYS 16384.

Back to Reality- Isti postupak kao i malopre, samo što je potrebno uneti POKE 20109 173.

Tiger Mission- Besmrtnost bez POKE a. Za vreme igre zajedno pritisnite CTRL,COMMODORE KEY 2 Q,R,L,1 h. Kako ćete to izvesti, to je vaša stvar.

Into the Eagle's Nest- Resetujte igru, a zatim unesite POKE 24651 234, POKE 24652 234, POKE 24653 234. Igru ponovo startujte sa SYS 32764.

Jeep Commando- Učitajte igru, resetujte je, a zatim unesite POKE 32627 241. Igru ponovo startujte sa SYS 16284.

AMSTRAD

AGENT X-II

Part 1
10 OPENOUT "W" MEMORY &3FF LOAD "AGENT1" POKE &43A5 &C9 CALL &5F54
Part 2
10 OPENOUT "W" MEMORY &3FF LOAD "AGENT2" POKE &6A1B,&0 CALL &62A6
Part 3
10 OPENOUT "W" MEMORY &3FF LOAD "AGENT3" POKE &2AAA,&0 CALL &3BBB

ARMY MOVES

Part 1
10 OPENOUT "W" MEMORY &51D LOAD "ARMY1" POKE &B4A &B7 CALL &7989
Part 2
CODE 15372
10 OPENOUT "W" MEMORY &51D LOAD "ARMY2" POKE &8FB &B7 CALL &8926

BOSCONIAN

10 OPENOUT "W" MEMORY &43 LOAD "BOSCONIA" POKE &23C5,&0 POKE &3809,0 CALL &7FEA

BUBBLE BOBBLE

Za part 1 postupak je sledeći: prvo učitajte prvi deo sa LOAD "BUBBLE1", zatim upišite POKE &18b &c9 i startujte sa RUN. Upišite memory &3fff a zatim NEW. A sad unesite sledeći basic:
10 CALL &4000 OPENOUT "W" MEMORY &3FF LOAD "BUBBLE1A" POKE &61DD &B7 POKE &617C,&B7 CALL &835B
Part 2
CODE
ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ ZZ1Y24V55
10 OPENOUT "W" MEMORY &3FF LOAD "BUBBLE2" POKE &5F6E &B7 POKE &5FCF &B7 CALL &7372

BUGGY BOY

Postupak je sledeći: prvo učitajte prvi dio sa LOAD "BUGGY" zatim upišite POKE &18b &c9 i startujte sa RUN. Upišite memory &3fff a zatim NEW. A sad unesite sledeći basic:
10 MODE 0: CALL &4000 OPENOUT "W" MEMORY &33F LOAD "BUGGY1" &440 POKE &5A65 &C9
20 FOR N=&AF00 TO &AF0D READ A POKE N,A NEXT CALL &AF00
30 DATA &21 &40 &04 &11 &40 &00 &01 &5E,&8F &ED &B0 &C3 &02 &8F

DIZZY

Postupak je sledeći: prvo učitajte prvi dio sa LOAD "DIZZY" zatim upišite POKE &18b &c9 i startujte sa RUN. Upišite memory &3fff a zatim NEW. A sad unesite sledeći basic:
10 INK 0,0: INK 1,&1A: INK 2,6: INK 3,&12
15 MODE 1: CALL &4000 OPENOUT "W" MEMORY &53F LOAD "DIZZY1" &540 POKE &9256,&0
20 FOR N=&AF00 TO &AF0D READ A POKE N,A NEXT CALL &AF00
30 DATA &21 &40 &05 &11 &40 &00 &01 &B9,&85 &ED &B0 &C3 &5D &05

FLYING SHARK

10 OPENOUT "W" MEMORY &&C9 LOAD "SHARK" POKE &244D &0 POKE &244E 0 POKE &244F 0 REM INFINITE LIVES
20 POKE &3882 0 POKE &3883 0 POKE &3884 0 REM INFINITE BOMBS
30 CALL &3FBF

GAME OVER

Part 1
10 OPENOUT "W" MEMORY &531 LOAD "GAMEOVE1" POKE &2366 &B7: REM INFINITE LIVES
20 POKE &85D &B7 REM INFINITE GRENADES
30 CALL &839D
Part 2
CODE 10216
10 OPENOUT "W" MEMORY &531 LOAD "GAMEOVE2" POKE &2161 &B7 REM INFINITE LIVES
20 POKE &65C &B7 REM INFINITE SHIELDS
30 CAL &8268

JOE BLADE

10 MEMORY &1E57 LOAD "JOEBLADE" POKE &279C &0 POKE &279D 0 POKE &2646 0 CALL &1E58

PARK PATROL

10 MEMORY &2163 LOAD "PARK" POKE &4DC9,&B7 CALL &2164

STAR WARS

10 OPENOUT "W" MEMORY &4FF LOAD "STARWARS" &500 POKE &40A9 &B7
20 FOR N=&AF00 TO &AF0D READ A POKE N,A NEXT CALL &AF00
30 DATA &21 &00 &05 &11 &00 &01 &01 &16 &87 &ED &B0 &C3 &4B &76
(POKE ove poslao Matic Kregelj)

GUN STAR (SPECTRUM)

Ukoliko još niste završili ovu igru a ne želite da se mučite sa raznoraznim „smetalima" otkucajte sledeći program i pustite igru da se nastava od dela posle slike. Sada će se vaš sprajt ponašati kao „vazduh" svi neprijatelji će proći kroz njega ne primećujući vas.
(Pouk poslao Dejan Lazarević)

10 FOR X=23296 TO 23337 READ A POKE X,A NEXT X RANDOMIZE USR 23296
20 DATA
221 33 115 97 17 247 175 62 255 5 5 205 86 5 62 0 50 123 159 50 166 159 50 132 169 50 168 169 50 38 1 72 50 72 172 50 131 183 50 183 18 3 195 20,225

* * *

Ponovo vas pozivamo da nam šaljete POKE ove za svoje najomiljenije igre. Uz POKE opišite i način na koji se oni unose a takođe i broj žiro računa. Naša adresa je i dalje:

Svet kompjutera
Makedonska 31
11000 Beograd
(POKE cake)

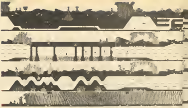
◇ **Predrag Bećirić**

ROAD RUNNER

Popularna ptičica sa malih ekrana preselila se i u kompjuterske igre. Naravno, zajedno sa njom tu je i njen stalni pratilac, kojot. Tvoj cilj je da pokupiš sve razbacane mrvice hrane sa puta, a da te pri tom tvoj „verni pratilac" ne stigne.

Kojot, kao i svaki kojot, vrlo je prepreden. On koristi razna ne dozvoljena sredstva, kao što su bombe, zamke, kosmičko odelo... Jedina mana mu je što se mnogo pali."

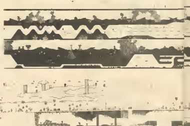
◇ Predrag Bečirić



TERRAMEX

Evo jedne simpatične arkadne avanture sa dobrom grafikom koja se razlikuje od ostalih. Sastoji se iz dva dela od kojih prvi služi samo za biranje likova i davanje instrukcija (slično kao u igri „MASK 2" iste firme koja se izgleda trudi da nametne novi standard). Pošto pročitate instrukcije (znak pitanja), birate lik tako što namestite kursor na odgovarajuću facu i onda učitate drugi deo. U zavisnosti od lika koji izaberete zavisi zadatak koji ispunjavate. Ukratko pokupite sve predmete (baš sve) i nećete imati problema. Na svakoj lokaciji možete pritisnuti taster „T" pa ako lik počne potvrdno da klima glavom iznad će se pojaviti predmet koji tu morate koristiti. Takođe koristite tastere „S" za uzimanje i ostavljanje predmeta i „1" i „2" za njihovo pomeranje levo desno. Na kraju će vaš profesor zraditi većinu predmeta i ako ih posedujete Zemlja će biti spasena.

◇ Boris Đapić
Jovan Strika



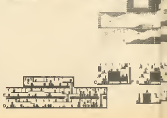
BASIL

Ovoga puta ste u ulozi slavnog miša detektiva koji je u potrazi za svojim prijateljem kog je oteo zli profesor Ratigan. Vaš zadatak je da pronađete pet dokaza (predmeta) koji vas mogu odvesti do vašeg prijatelja doktora Dvsona.

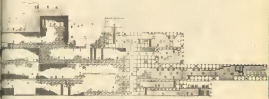
Po Jugoslaviji kruži „besmrtna" verzija za Spectrum, ali ako imate smrtnu, ukucajte POKE 41296,0 za energiju i POKE 41968,0 za vreme ili otipkajte sledeći program i pustite traku od početka.

10 CLEAR 24791: LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE: LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 24830: LOAD ""CODE 16464: POKE 41296,0: POKE 41968,201: RANDOMIZE USR 24833

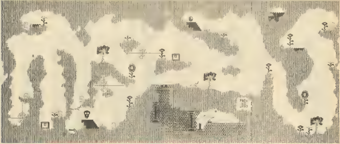
◇ Jovan Strika







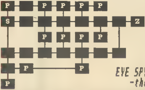




Elvin

Staro dobri BOOGABOO doziveo je još jedno izdanje pod imenom Elvin. Sad nije u pitanju zabica, već ptičica. U stvari, to nije ptičica, već lepi princ Naaghor Dtyr koga je zajedno sa njegovom životnom saputnicom Mwghery Dtyr zli čarobnjak Sima pretvorio u ptice i zatvorio u podzemnu pećinu. Naravno, kao predstavnik jačeg pola, princ [illegible] se oslobodio i sad još [illegible] voljeno biće. [illegible] po pe[illegible] anti-čarolija od [illegible] koje se ponovo pre[illegible] pećinska. Zgodno.

◇ **Predrag Bećirić**
Nenad Vasović



EYE SPY
-the map

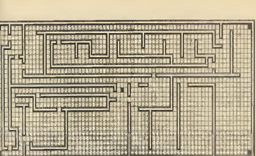
EYE SPY

Po prvi put u Svetu kompjutera objavljujemo mapu za igru koja je napisana specijalno za Amstrado ve računare. Eye Spy je izdala ne toliko poznata firma „English Software" koja je poznatija komodorovcima nego drugima.

Kao mali „okati špijun" morate provaliti u ukleti zamak i oslobo diti svoje prijatelje. Uz malo sreće pored mnogih predmeta koji leže okolo naći ćete pravi, onaj koji će vam pomoći u vašoj misiji: sobe sa predmetima obeležene su sa P. Kada pokupite sve što vam treba krenite u sobu obeleženu sa Z i tu je kraj.

Naravno, igra je puna protivnika i kojekakvih čudovišta koja samo čekaju da zgrabe našeg Okca. Radnju prati dobra rock n roll muzika.

◇ **Nikola Popević**



Baccaro

Ovo nije samo obična igra već još jedan Construction set pomoću kojeg možete na praviti sopstvenu igru. Mapa koju predstav ljamo ovom prilikom je samo jedan moguć način kreiranja igre. Sam program sadrži do voljno uputstava tako da nema smisla trošiti dragoceni prostor vašeg omiljenog lista na neko preopširno opisivanje igre to treba prepustiti neiscrpnoj mašti i kreatorskim sposobnostima naših dragih čitalaca. Vidite kako je sažeto. Zaista ne razumemo kako je nekim ljudima potrebno toliko prostora za opis igre. Pa ovo je sasvim kratko a u isto 'reme i jasno zar ne?

◇ Predrag Bečirić
Nenad Vasović

SA ATOMATA NA AUTOMAT



Eto, najzad je stiglo i leto. Kraj školskih obaveza omogućio je da mesto ljubitelja arkada beogradski Silverball Salon, bude još posećeniji nego ranijih meseci. Veliki broj flipera i arkada izbačen je u „letnju baštu" na svež vazduh što je prijatna novost za naša pluća, već naviknuta na zadimljenu katakombu koja je pružala topinu dugih zimskih večeri

Pored već postojećih mašina o kojima smo pisali (kao i onih o kojima nismo pisali) za početak letnje sezone, vaš omiljeni kutak za gubljenje vremena obogaćen je pravom invazijom novih mašina. Tu su između ostalih, GUN SMOKE (malo šetnje po Divljem zapadu u ulozi pravednog revolveraša koji veško eliminiše okorele razbojnike) zatim SHACKLED (verzija GAUNTLET-a koja za razliku od originala koji poseduje četiri palice ima „samo" dve odnosno mogućnost simultanog igranja dva igrača na puno zanimljivih nivoa). Vredan spomena je i PINBALL ACTION (arkada u obliku flipera za puno raznovrsnih nivoa verno izvedena). Tu su i neke starije igre koje ponovo doživljavaju veliku popularnost kako kod starih majstora koji prelaze kao od šale sve nivoe i više puta tako i kod nove generacije igrača koji ih nisu upoznali. U pitanju su poznati hitovi COMMANDO STARGATE CHOPLIFTER, TOKYO i druge.

Zanimljivi novitet je odnedavna upotreba žetona umesto kovanica. Ovaj popularni gest olakšava igraču život u nekim situacijma. Sada nema potrebe za paničnom pretragom džepova i brzopletom ubacivanjem tri novčića zaredom pre nego istekne 10 sekundi za nastavak igre.

Letnja bašta Silverball salona pruža još jednu pogodnost. U neposrednoj blizini je kafić bašta Mini golfa koja vam nudi mogućnost da se osvežite u toku igre. Tako je igračima omogućeno da dok u svojim misijama spasavaju zarobljenike i lepe princeze malo osveže napaćeno i usled uzbuđenja osušeno grlo. Uz Coca Colu ili nešto jače vredi malo odmoriti maliće šake, posebno palca a zatim krenuti u obaranje malopre postavljenog rekorda.

Ubitačnim rafalima ili svoje ručno tamaneći i nemoralna dežur na smetala koja se motaju po igrama i poboljšavaju reflekse možete provesti zabavno leto u Silverball Saloonu ako već nemate vikendicu na moru u kojoj bi se mogli odmoriti. Žalo makaze u ruke kupon u džep i tiskom pravac na Kališ!

◇ Aleksandar Ćorić
Nenad Vasović

Ovog puta pred vama je nešto sasvim novo. Džojstikovka je naša verzija osmosmerke. Džojstik se može postaviti u osam položaja. Krenite od jednog slova, postavite palicu u neki od položaja i ako pratite slova u tom smeru videćete naziv neke od 72 igre sa spiska pritisnite pucanje, pardon precrtajte ta slova. Kada nađete sve igre sa spiska preostaće 23 neprecrtana slova koja

DŽOJSTIKOVKA

čitana redom daju ime još jedne poznate igre.
Ime ove igre napišite na kupon i pošaljite do 1. 8. 1988. na adresu

Svet kompjutera
(za džojstik)
Makedonska 31
11000 Beograd

Ako u izvlačenju nagrade budete imali sreće dobićete DVA DŽOJSTIKA QUICK SHOT II poklon JOYSTICK SERVISA iz Beograda. I to nije sve: kada se ove palice za igru prvi put pokvare, Džojstik servis će ih besplatno popraviti. Imena dobitnika objavićemo u septembarskom broju. Srećno!

◇ **Metko Hadžibegović**

REŠIO SAM DŽOJSTIKOVKU S13

Igra se zove ____________

Zovem se ____________

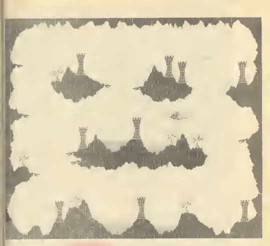
stanujem u ulici ____________ broj ____

pošt. broj ________ mesto ____________

HOĆU DŽOJSTIKE

A	M	E	E	I	R	O	I	I	H	G	I	L	O	I	J	I	T
K	G	U	S	I	S	E	M	E	N	E	M	O	F	B	I	U	S
I	T	S	S	S	P	L	A	S	M	A	T	R	O	N	I	Z	I
A	E	L	O	C	O	A	A	H	S	W	M	I	E	Y	F	D	H
E	T	N	E	H	R	Y	P	K	E	B	E	T	L	H	I	R	U
L	I	A	I	E	E	N	A	E	G	A	G	U	O	E	A	A	A
M	O	D	A	I	U	Y	W	A	A	L	O	E	K	F	A	E	E
P	E	I	O	N	M	O	H	G	O	B	Y	T	H	A	U	S	I
D	L	M	Z	M	T	R	S	I	B	O	O	S	N	O	M	I	S
H	D	I	A	A	L	O	A	E	Y	A	O	V	N	S	A	U	M
N	A	R	S	O	I	I	R	S	C	I	A	E	U	E	S	E	A
A	D	M	S	A	N	O	N	H	O	S	H	A	T	T	D	X	H
U	E	J	Z	A	D	O	O	N	T	H	G	U	A	A	A	F	A
J	O	U	P	O	I	L	A	S	U	N	S	T	A	R	P	H	J
A	Z	I	W	O	O	I	N	K	J	E	L	A	K	I	I	H	N
U	B	C	H	P	I	M	H	E	A	E	O	G	O	P	B	A	I
T	A	T	T	A	E	O	A	E	O	N	D	I	H	G	I	H	N
Y	O	N	A	D	Z	K	I	N	E	T	I	K	Y	K	A	N	E
S	T	M	U	I	O	I	A	U	E	I	N	A	I	Y	A	U	H

ACE	HERO	RYGAR
AMC	HEX	RESCUE
ATV	JET	SUNSTAR
AJVANHO	KINETIK	SPORE
ARMLINE	KIREL	SAMURAI
BARBARIAN	KANE	SDI
BASIL	LOCO	TUJAD
CHOLO	LIGHTFORCE	TUBE
CYLU	MASK	THRUST
CYBORG	MARTIANOIDS	TRANTOR
CYROX	MOEBIUS	TAI PAN
DANDY	MOVIE	UFO
DELTA	MREE	UGH
DIABLO	MIAMI VICE	URIDIUM
DRUID	NINJA HAMSTER	WARLOCK
EAGLES	NEMESIS	WAR
EXOLON	OINK	WIZ
ELITE	PAPERBOY	WEST
FEUD	PLASMATRON	XENO
FLAK	PAWN	YOGI
GU	PIRATES	ZID
HIGHLANDER	POGO	ZORK
HYDROFOOL	PSSST	ZOOM
HIVE	PAWS	ZUB



Revelation

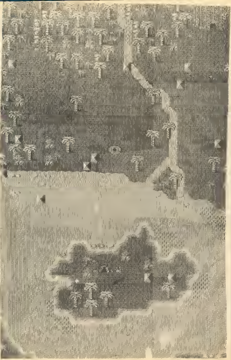
Još jedna klasična svemirska igra koja se odvija u pećini. U pećini se nalaze devet tornjeva Mračnih sila. Magi se vidu li i podzemna jezera, koja su nastala kao produkt istih, a sve u cilju da vas onemoguće u izvršavanju vaših plemenitih ciljeva, na koje vas je uputio vaš gospodar Fzabkon III sa planete Qtre mix, koja se nalazi u galaksiji Swyqirck. Ilas nas zanima koje budale smišljaju ovako smešna imena u igrama. Po zidovima pećine postavljene su čudne simbiotičke životinjke, koje su u stvari mešavine kamena i živog organizma i bljuju vatru ometajući vas u vašem požrtvovanom nastojanju da izvršite zadatak Fzabkona III.

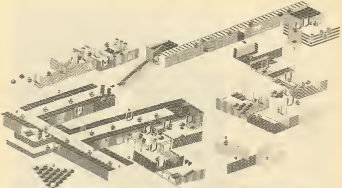
◇ **Predrag Bečirić**
Nenad Vasović

Mega Scout

Jest da se igra stvarno zove Scout, ali ovo Mega je stavljeno da bi označilo da je u pitanju igra u koju je ugrađen Trainer, ali sa svim mogućim izmenama (besmrtnost, neuništivost, sprite cheat...). Klasična scroll igra po sistemu Snokie: idete sa leve strane na desno, preskačete provalije i zidove, a ako naiđete na platformu, skočite na nju. Uz put pucate na raznorazne spodobe koje vam se isprečuju na putu.

◇ **Predrag Bečirić**
Nenad Vasović

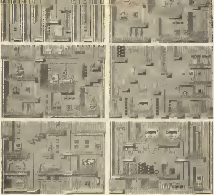




danica nema istu moć. Neke vam obnavlja energiju ... ke v m popravljaju brod.

◇ mapa: Predrag
tekst: Nenad V
lepak. Vladimir P
kafu kuvala

SILYCON WAR



IMPOSSIBLE MISSION II

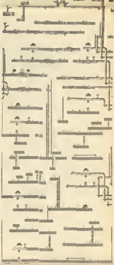
[illegible] u ovaj broj objavlju [illegible] ata u svakom sefu, [illegible] pitanju šest različitih [illegible] ectna verzija omogućava [illegible] [illegible] poziciju na taj način [illegible] [illegible] Commodore [illegible] To bi bilo [illegible]

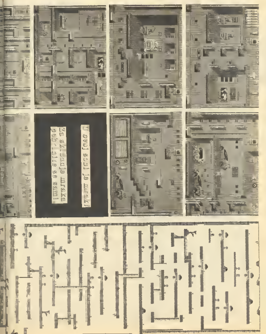
Nenad Vasović
Predrag Bećirić

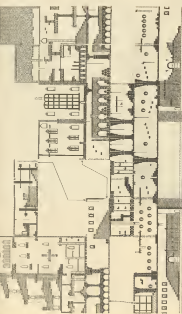
XANTHIUS

Cilj ove simpatične platformske igre je održati u životu drveće koje daje kiseonik i sve aparate na planeti. Da biste došli do svih komandi koje poseduje paukoliki robot kojim upravljate, morate stati u kupolu i pričekati da se otvori. Zatim stanete na sredinu i pritisnete dole + pucanje.

○ **Jovan Strika**
Boris Đapić




U ovoj sobi je mrak!
Za skidanje mraka



THE PLOT

Još jedna arkadna avantura tipa Jet Set Willie ali ovoga puta sa mnogo boljom grafikom. Nalazite se u srednjovekovnom zamku i cilj vam je da ga uništite. Najpre morate pokupiti sav dinamit. Osam štapova dinamita čini jedno bure a sa osam burića se raznosi dvorac. Tu su i petarde kojima ubijate sve ostalo. Raspored lokacija baš i nije pravilan ali zato i prilažemo mapu kako se ne biste izgubili. Mapa je „kružna" krećući se udesno do kraja mape pojavićete se s leve strane.

◇ **Jovan Strika**
Boris Dapić



Cosmonut

Da li ste nekada igrali svemirskog Pac-mana koji se ni ovoj ne zove Cosmonaut već Cosmonut? Ukoliko niste pravo vreme je da počnete. Siva mrlja na papiru ne predstavlja štamparsku grešku već mapu dotične „briljantno" uređene igre za koju verovatno samo bolesni programer koji ju je stvorio zna o čemu se radi. Pretpostavka je da bele fleke koje primećujete na ovoj sivoj površini ne predstavljaju ništa bezobrazno kao što bi neko mogao da pomisli već jedinice za popunu energije koju gubite rapidnom brzinom a dodirima sa eventualnim smetalima za koje pretpostavljamo da možete naći u ovom umbecilno smišljenom lavirintu. Sado mazohisti navalite na Cosmonauta!!

◇ **Predrag Bećirić**
Nenad Vasović



Tropski predeli su oduvek bili idealna te ma za proizvođače igara. U okolini citadele lokalizovane negde u afričkom podneblju nalaze se ključevi i mine. E sad, mine eksplo diraju kad se pređe preko njih (a samim tim i vi) ukoliko se pre njih ne pokupi neki ključ. A kad se pokupi ključ prelazak preko mine za posledicu ima uzimanje mine, kao eksplozivnog sredstva koje se kasnije može korisno upotrebiti. Obavezno treba pokupiti sve mine i ključeve pre ulaska u citadelu jer posle nema izlaska. A šta sad?

Solid Africa

◇ **Predrag Bečirić**
Nenad Vasović

SCORPIUS

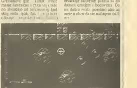
Sa četiri nivoa, dva igrača i veli kim brojem botaničkih sprajtova igra je uspešna kombinacija svih do sada viđenih horizontalno kli zećih pucačkih igara. Uskoro ćete moći da se popnete na svoj pod vodni borbeni skuter ostavljajući za sobom brazdu preko pejzaža koji se smenjuju od morske trave i algi do zapetljanih podvodnih tu nela. Pokupite oružja i dodatnu opremu što više neobičnih i mas kiranih protivnika (morske zmije i nekakve spirale su najimpresivni je). Ovo lako može biti jedna od popularnih igara ovog leta.





NORTHSTAR

U svemiru [illegible] ne može čuti vaš glas a i [illegible] se dese. Stoga je sreća da je [illegible] nove Gremlinove igre robot Dikie [illegible] hotimično i stvaranju i sklo no stvorenju od inferiornog ljud skog roda. Ipak, [illegible] preplavili pljačkaši nije šala. Tu pre što se služi samo jednom ru kom i za razbijanje pljačkaša i za otvaranje skrivenih paketa sa do datnim oružjem i bodovima. Do sta dobro zvuči posebno ako uz mete u obzir da ste načinjeni od [illegible]



NETHERWORLD

Čudan uvod u [illegible]. Mora biti da na njih utiče polarna svetlost ili nešto slično. Čini se da nisu zado voljni jednostavnim platfor mskim igrama ili pucanjavama po svemiru. Ne moraju ubrati u scenario gnjitere što štite [illegible] utro ve grozdove nekakvih vanzemalj skih jaja i lobanje bez očiju. Očig ledno bazirana na grafičkoj školi horora muzičke grupe Iron Mai den ova igra će vas zabaviti bar slikama.



DREAM WARRIOR

U traganju za novom idejom svašta pada na pamet. U novoj igri US Gold-a zastrašujući Demon Sna uzeo je pod svoju vlast tri glavna zvaničnika u zemaljskoj vladi. Uz pomoć svojih saradnika ubacio se u njihovu podsvest a vaš zadatak je da prodrete u snove žrtvi i oslobodite ih gomile raznih malih demona. Uz to morate skupiti delove i sklopiti likove ng rozenih da bi ih uspešno oslobodili. Tu je i neizbežna pucačka zabava sa glavnim Demonom Sna koja dolazi na kraju kao šlag na tortu. Naravno, šta god da radite mora[illegible] je da ostanete budni.



HAPPY TRIGGER

Da li je ovo kompleksna igra u kojoj treba da izvedete dokaze za teoriju relativiteta na osnovu matematičkih papirusa koje skupljate iz drevnih amfora? Nisavno da nije! „Srećni okidač" je klasična pucačka igra viđena već bezbroj puta. U ovoj varijanti ste u letilici (ili u raketnoj stolici) koju vodite kroz more neprijatelja preko tere na sa kamufliranim topovima, la virintima i zamkama. Većina standardne opreme vam je na raspolaganju. Novitet je top sa rafalnom paljbom koji sam popravlja oštećenja. Mogli bi zaključiti, šta ste očekivali to ste i dobili.



DARK SIDE

Putolovina se odvija na tamnoj strani Meseca gde neka mračna sila instalira uređaj za sakupljanje energije. Kada bude kompletiran počeće sa poslom za koji je i namenjen. Energiju će skupljati dok ne bude dovoljno za stvaranje uništavajućeg zraka. Ovaj zrak bi će usmeren ka Zemlji a efekat možete pretpostaviti. Eto tako će to biti ako se vi ne odlučite da nešto preduzmete. Opet vam je na raspolaganju ranac za letenje (jet pack) i oružje, energetske štitove itd. Mora se reći da su slike u 3D grafici dosta d[illegible] urađene.



ECHELON

Pred vama je kompilacija letačkog simulatora, arkade, avanture i još mnogo više. U „Ešalonu" ste pilot vojnog aviona C 104 sa zadatkom na planeti Isis. Treba da štitite miroljubive svemirske trgovce i rudare i da kažnjavate svemirske pirate. Nešto između „Elite" i „Mercenary" bar po trodimenzionalnoj vektorskoj grafici. PLUS [illegible] programa koji je predviđen za rad sa ovom vrstom palice. Za početak jula najavljena je pojava na tržištu novog „joystick"-a pod nazivom „lipstick". Ova nova uslovno rečeno palica priključuje se na standardan način kao i klasična, ali se komande izdaju glasom! I nas interesuje kako će to da funkcioniše a još više – koliko će koštati.



HERCULES

Bogovi što su naseljavali mitologiju antičke Grčke behu dosta uvrnuto društvo. Uzmite samo za primer priču o Herkulu. Jedini greh ovog uzorka ljudskog roda beše činjenica da je nastao iz druženja svoje mame Alkmine, lepe ali smrtne osobe, i Zevsa koji beše glavni gazda među bogovima. Stoga Herkulu ostali bogovi odlučiše da postave dvanaest zadataka kako bi se iskupio za svoju krivicu. Ostalo je bila istorija sve dok ljudi iz Gremlina nisu doneli odluku da priču iznesu pred hakere. Tako nam se pružila prilika da lutamo drevnim svetom sa mačem, štitom i sjajnom kacigom, da se verno i borimo sa kosturima, minotaurima i sličnim stanovnicima mitoloških bajki. Da bar za čas budemo hrabri i herojski junaci.

◇ **Srđan Vučić**

R-TYPE

Arkada R TYPE je jedna od najuspešnijih arkadnih igara. Firma koja ju je napravila je Irea a licencu je platila Sega. Nalazite se u ulozi pilota koji mora da prođe 8 užasno teških nivoa, kako bi došao do svog, toliko čekanog cilja. Grafika na automatu je stvarno fantastična, neprijatelji su bezl različiti i odlično nacrtani. Metalni delovi su tako obojeni da stvarno lice na metal a posvodne sce ne zamalo što vas ne pokvase



Naravno ovo je sve na automatu, a kako će biti na Spectrumu, ostaje da vidimo. Slika koju smo dali je naravno sa Spectruma (do hero šalimo se sa automata). Inače, ne znamo kako će igra proći s obzirom na lošu ideju ali izvođenje je super

DESOLATOR

U prošlom broju smo najavili novu U S Goldovu igru Shackled, a sada vam najavljujemo i njihovih još novije ostvarenje DESOLATOR koji na žalost veoma podseća na Shackled ali nije njen nastavak.

Zadatak vam je da spasete mnogo mnogo bebica koje je nepoznata sila stavila iza ogledala. U igri ima mnogo akcije. Potrebno je preći 5 nivoa a udarate pre svega, neprijatelje neke bandite ogledala kako biste spasli decu i bucad koja vam daju dodatno energiju. Kada badete oslobodili 8 beba pretvorićete se u Macho man.

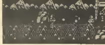
Kao i svaka igra sličnog tipa Desolator ima teleporte, bonuse vreće sa novcem i specijalna čudovišta na kraju svakog nivoa. Autori kažu da o ovim čudovištima ne treba pričati ona moraju da se vide

Eto to je DESOLATOR.

ENERGY WARRIOR

Već dugo vremena naučnici ne kako ne mogu da se slože da li će nam daleka budućnost doneti pakleenu vrućinu, ili ledenu hladnoću. Postoje izgledi i za jedno i drugo ali po novoj Mastertronicovoj igri ENERGY WARRIOR ledeno doba će zavladati zemljom. Pre katakizme koja je nastupila veći deo stanovništva je odleteo na druge planete spašena od hladnoće i vanzemaljaca koji su odjedanom došli. Samo mali broj onih najhrabrijih je ostao i njih zovu renderima. U ulozi ste jednog od njih, i zadatak vam je da pokušate da uništite neprijateljska uporišta na kojima je još topla klima kako biste ponovo vratili normalna temperaturu na Zemlju jer su vanzemaljci u stanju da to urade.

Na sreću igra nije mnogo teška tako da ćete dosta dugo voziti pre nego što izgubite živote .. naravno pod uslovom da ste dobar igrač. Bolje krenite odmah pre nego što vam se i misli zalede od hladnoće



SOLDIER OF LIGHT

U ulozi ste malog kosmonauta koji se našao na nepoznatoj planeti. Zadatak vam je kao i uvek, da pobijete sve neprijatelje koji makar i pokušaju da se pomere. Na žalost program ima jednu veliku manu nema boja sve je crno belo. Ali kao što kažu autori bolje i crno-belo nego da vam flešraju atributi dok istrebljujete neprijatelje. Scroll-ovanje se vrši levo desno po ko zna koji put, tako da ne treba mnogo pričati.

Inače Soldier of light je napravila firma Softek, i igra bi bez obzira na staru ideju i crno belu tehniku, trebalo da bude vrlo zanimljiva. Kao i uvek, imate skalu koja pokazuje vaše stanje tu je i ograničeno vreme itd

PROWLER

Svemirskog pucanja nikada dosta. Ovoga su se držali i programeri Mastertronic-a koji su napravili



PROWLER novi 3D pucačku igru. Od godine 2020 Zemlja je u ratu. Zli Peradusima su navalili da osvoje celu našu galaksiju. Najnovija špijunska vest je da će Peradu sinsi napasti planetu Ursa Minor Delta 5. Sedate u svoj avion beli kopter Northall Q15 koji je naravno poslednja reč tehnike. I inko zadatak vam je da odbranite planetu Ursa Minor Delta 5 i njene jadne male nedužne stanovnike koji liče na miševe

O igri stvarno ne treba ništa više da se kaže sem da je standardna, 3 D pucačka

RING WARS

Cascade već duže vreme reklamira novu svemirsku pucačku RING WARS. Sadržaj je mračan ali i vrlo jednostavan. Zadatak vam je da osvojite nove svetove Ring-a. Ali nešto je pošlo naopako. Kompjuterska greška? Možda. Ali malo verovatno jer se odjedanom pojavljuju stotine i stotine neprijateljski raspoloženih ratnika Ring World-a koji prete da opustoše ceo Solarni sistem

Nalazite se u svojoj specijalno opremljenoj letećoj mašini sa inteligentnim računarom koji vam pomaže pri obaranju neprijatelja. Ako vas zanima gde se nalazite možete pozvati i mapu ali je daleko bolje da pripazite na svoj prednji prozor odakle dolaze neprijatelji. Izvođenje je standardno 3D (Elite Star Wars)

Da li ćete uspeti da savladate neprijatelje i odaprete se ledenoj hladnoći i tami svemira od kojih se lede kosti ostaje na vama



ROLLAROUND

Evo nas ponovo u jednom 3D zadatku. Našli ste se u nekakvom kompleksu 3D polja a zadatak vam je da sakupite TAČAN broj raznobojnih krsteva na svakom nivoa (inače ima ih 9). Život će vam zagorčati mnogobrojni neprijatelji koje možete izbegavati tako što skačete ili se okrećete. Pazite da ne upadnete u rupe ili preko ivice. Postoji 7 različitih vrsta krsteva i mnogo raznorsnih neprijatelja.

Po završenom nivou morate svoje znanje i umešnost dokazati na bonus nivou. Broj krsteva koji treba da sakupite smo naglasili jer vam čak ni veći broj neće od ...



I ... ako ste se ... [illegible] ... „rolajte" malo naokolo i lepo se zabavite u novoj Mastertronic-ovoj igri

SUPER TROLLEY

Još jedna Mastertronic ova igra sa novom svežom idejom. Igra počinje u ponedeljak, a vi ste nesrećni prodavac u velikom super marketu. Počinje još jedna radna nedelja a vi se odmarate u službenoj prostoriji vaše prodavnice, kada dolazi neprijatni debeli šef. Naravno zadatak koji vam on zadaje nije nimalo lak a treba da pokaže vašu prodavačku umetnost

Na prvom nivou treba da vozite kolica puna robe koju ostavljate na police. Igra ne bi bila igra kada ne bi bilo i neprijatelja. Ovoga puta to su dosadni kupci psi (?) koji trčkaraju naokolo a može se desiti da vam u supermarket uleti mafija i rastura konzerve koje ste brižljivo slagali

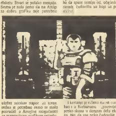
Kako nedelja odmiče, u radnji ima sve više posla da biste na kraju dočekali nedelju i honde vikend-kupaca. Danas dana je fiksna. Iako da ako završite posao ranije, imaćete još poslova da završite. ato povećava mogućnost greške. Da biste što bolje obavili zadatke moraćete da naučite što kraće puteve po supermarketu. Ukoliko budete baš uspešni i dobijete veliki rezultat dobićete unapređenje. Zabavno, zar ne?

◇ Aleksandar Petrović

Grafika, pre svega

Igre koje se u poslednje vreme pojavljuju na Amigi sve više potvrđuju kako je ona u ovom domenu kompjuter bez sagledivih krajnjih mogućnosti i bez prave konkurencije.

U početku programeri su bili prave lenštine – zadovoljavali su se grafikom koja bi se na drugim kompjuterima smatrala dobrom i bez ikakve originalne ideje pravili igre na koje s obzirom na cenu 3.5 inčnih disketa nije vredelo trošiti disketu. Stvari se polako menjaju. Svima je sada jasno da na Amigi za dobru grafiku nije potrebno



uložiti nikakav napor za izvanredan je potrebno samo se malo potruditi a Amigine mogućnosti za manipulaciju grafikom ostavlju prostor za iskazivanje i pravim grafičkim genijima. Iz ovoga je jasno da krajnjih granica Amiginoj grafici nema te će ona sigurno u godinama koje dolaze prevazilaziti i naše najfantastičnije zamisli.

Sa idejom je već nešto drugači je. Oduvek je bilo i uvek će biti teško napraviti igru sa dobrom i originalnom idejom. Često je na Amigi grafika bila paravan da se sakrije odsustvo smisla u igrama. Vremenom su stigle igre sa puno originalnih i dobrih ideja, čiji su autori uvideli šta je najbitnije u igri, bez čega grafika ne vredi mnogo.

Obliterator

Ovo je najnovija igra poznate firme PSYGNOSIS, koja se od samog početka specijalizovala za vrhunsku grafiku na Amigi. Igra je savršeno napravljena od početka do kraja, počev od uvodnog ekrana i muzike, do završnog, kada se vidi vaše telo koje pluta svemirom. Od svih prethodnih igara ove firme Obliterator najviše podseća na Barbarian s tim što za razliku od njega ovde postoji mnogo širi prostor za kretanje. Igra me, po izgledu, prilično podseća na Marsport na Spectrumu. I ovde se glavni junak, poslednji obliterator (još jedna od mnoštva engleskih reči za uništivača) nalazi u nekoj ogromnoj svemirskoj stanici i treba da spase zemlju od, očigledno razních čudovišta na koja uz put nailazi.

I kretanje je rešeno na isti način kao i u Barbarianu „pacovom" preko ikona u donjem delu ekrana. No da vas neko čudovište ne bi iznenadilo postoji i brzi način za pucanje kombinacijom levog i desnog dugmeta na mišu. Možete da trčite (ovog puta ste u velikoj žurbi pa nema hodanja), da skačete na različite načine, sklanjate se od laserskog zraka. Svuda oko vas osim čudovišta nalaze se i stepenice kojima idete gore-dole, vrata kojima izlazite na suprotnu stranu i nečega što liči na teleport, izbaci vas na slično mesto, neznano gde. U nekim zabitim ćoškovima naći ćete nekakve predmete koji liče na rezervne patrone za vaš laserski rasturač svega-što se kreće i miruje. Cilj, kao i u mnogim dorađenijim slucajevima da spasete zemlju od agresora iz svemira.

Ako su vam se svideli Arena 2000 Terrorpods Barbarian ovo će vam se svideti još više. U svakom slučaju igra je izuzetan audio vizuelni doživljaj koji već sam po sebi podstiče na pronalaženje rešenja.

Three stooges

Najnovija igra iz CINEMAWARE serije dokazuje da autori ovog originalnog kompjuter filmskog projekta još uvek imaju ideja. U igru vas uvodi parodija na Defender of the Crown, naslovna slika sa zlatnim slovima i modifikovanom muzikom. U pola te stare Defenderove špice u kadar utrčavaju njih trojica i kažu „ovo je igra za malu decu". Ova izjava kao i mnogi drugi zvuci u programu lepo je digitalizovana.

A što se same izjave tiče, možda bi ova igra pre mogla da bude za malu decu. Sastavljena je iz serije akcionih sekvenci a sve su one u funkciji priče koja jedina ovu igru čini avanturom. Priča traje uvodnih pet minuta i ovako ide: debeli nemilosrdni gazda koji puši havane dolazi pred mamino sirotište i traži kiriju. Mama nema para a on preti da će, ako se sve ne plati za 20 dana, prodati sirotište. Onda na scenu stupaju tri mangupa i obećavaju da će obezbediti novac u roku. Na početku svakog „radnog" dana pojavljuju se sličice koje predstavljaju razne mogućnosti da se dođe do para, a biraju se pucanjem u trenutku kada se ruka nađe na željenoj sličici. Šta god da izaberete savršen crtani film se nastavlja sa manje ili više vašeg učešća, u većini opcija pretvara se u malu akcionu igru.

BOKS. Jedan od trojice mangupa boriće se protiv bokserskog šampiona uz svoje tajno oružje – melodiju koju drugi svira na violini (opet jedna savršena digitalizacija). Pred sam početak, violina se lomi a on izgovara: oh ne, moj Stradivarius (naravno na engleskom). Onda vi kao treći stupate na scenu. Treba brzo pre kraja meča koji traje šest rundi otrčati niz ulicu po novu violinu (koja sigurno nije Stradivarius). To je izuzetno teško jer uz put po trotoaru leže lenji psi, moleri stoje na merdevinama i farbaju fasade a i sudar sa hidrantima, sem što je bolan, oduzima vreme.

POMOZITE LEKARU. Trapavo medicinsko osoblje dok transportuje hitan slučaj u operacionu salu duž celog hodnika ispušta predmete koji su neophodni za operaciju. Vas trojica kao vozić idete za njima i skupljate ih. To što uz put obarate bolesnike u kolicima i onima koji su slomili jednu nogu lomite i drugu, izgleda nije bitno. A i lepo je kriči su ovčaravajnči.

BUDITE KELNER. Jedan „fini" restoran angažuje svu trojicu za kelnere. I vi treba da budete isti takvi i da delujete profesionalno da ne dozvolite da vam pita završi na licu. Što se gostiju tiče, zadatak vam je upravo suprotan.

S (vreća puna dolara) najjed



nostavniji je način da se dođe do para. Je(d)nostavno krenite u zabuto sokače i naći ćete je.

PRST U OKO – A ako u sokače tu nema para, pruža vam se prilika da pošteno izmlatite preostalu dvojicu. Dajte sebi oduška bez obzira što se ne plaća.

Najverovatnije nećete skupiti dovoljno para do kraja i priča će se tužno završiti, uz podmukli gazdin smeh. Bilo da uspete ili ne, jedno je neosporno: ovo je jedna od najuspešnijih animiranih igara do sada – crtani film u pravom smislu reči. Da li je za malu decu ili ne, prosudite sami.

KAKO DA UNIŠTIM „SVEMIRSKI TENK"? Takođe u donjem delu imate tri pokazivača sa oblucima koji šetaju levo-desno. Oni vam pomažu da utvrdite da li nailazi tenk, odnosno krstarica. Kada se približi, oni umesto plave dobijaju crvenu boju, a levo-desno šeta onaj koji se nalazi na strani sa koje nailazi tenk. Tada se zaustavite i mirno sačekajte sa strane. Tenk naiđe, ispuca svoju municiju, a kad prestane slobodno uđite direktno ispod njega i pucajte iz sve snage. Nije dobro proći pored njega jer vam to oduzima isuviše energije.





ostalih pravougaonika biće vam očigledni.

Nivoa ima dovoljno da se duže vreme zabavljate. Pošto je ovo već stara igra pretpostavljam da je mnogi od vas imaju. Ako su čezнuli za objašnjenjem, pretpostavljam da su sada zadovoljni.

Capone

Prava igra za revolveraša. U predivno nacrtanom ambijentu upucavate gangstere koji kao pečurke niču iza prozora ili idu niz ulicu. Prvo nivo je lak – verovatno biste i nogom terajući miša, a ne pucajući palcem stigli sve da skine-

te a da vam neprijatelji ne „naruše zdravlje". Negde od 3 do 4 nivoa to postaje posao za pravog revolveraša sa Divljeg zapada. Ako volite ovakve igre ova će vam se sigurno svideti.



Insanity fight

Ovo je igra koja je do pojave pomenutog Side Windera bila neprikosnovena među pucaljkama. Dovoljno je teška da bi duže zaokupila pažnju igrača, izuzetno brza sa grafikom kojoj se zaista nema šta zameriti i prefinjeno komplikovana. Oni koji nemaju dovoljno strpljenja (ili pameti) da shvate šta da rade da bi prešli na sledeći nivo često ovu igru batale nemajući potpun utisak, a ako konačno kasnije nekim slučajem shvate ili im neko objasni šta čemu služi, oduševe se i počnu besomučno da je igraju. Dotaći ću se nekih pitanja koja se javljaju pri prvom kontaktu sa igrom.

ZAŠTO NE POGINEM KAD ME POGODI METAK ILI BROD A KASNIJE ODJEDNOM GUBIM ŽIVOT IZ ČISTA MIRA? Ne znam da li ste primetili crveno-narandžasto zelenu skalu u donjem delu ekrana. To je pokazatelj vaše energije. Sudari sa neprijateljskim letelicama i projektilima POSTEPENO vam oduzimaju energiju. Zato ne ginete odmah, a „odjednom" poginete kada vam energija dođe do nule.

KOJA SU ZNAČENJA SVETLUCAJUĆIH PRAVOUGAONIKA NA KOJE SE NAILAZI? Najznačajniji od njih biće vam verovatno oni sa strelicom udesno – oni vam oduzimaju bodove, a dodaju energiju. Ne verujem da će vam oni sa strelicom ulevo ikada trebati jer je njihov efekat suprotan, a energije nikad dovoljno. Ravna crta sa dve grbe iznad daje vam hiper-brzinu. Pazite međutim da pri toj nekontrolisanoj brzini ne udarite u neku prepreku. Efekti pre-

Thunderboy

Na Spectrumu ovo se zvalo WONDERBOY, bio je monohromatsko a nivoi su se mazohistički učitavali sa kasete po nekoliko minuta. Ovde imamo grafiku lepa „crtani film" a nivoi se sa diskete učitaju za desetak sekundi.

Za one koji nemaju pojma šta je Wonderboy evo nekoliko reči. Gromoviti dečak trči sleva na desno, preskače prepreke i žuri da spase svoju devojčicu. Uz put mu se ispreče škorpioni, užareno kamenje, slepi miševi (na početku u pećini), kasnije su tu ptice, pčele i domoroci. Zahvaljujući sekiri iz razbijenog jajeta na izlazu iz pećine potamanićete domoroce, a po potrebi i pčele (sekirom tamaniti pčele?). Na početku drugog nivoa stigli ste do šume u kojoj je sve nešto teže nego ranije. Jednostavna i lepo urađena igra sa, mora se pomenuti, fino digitalizovanom muzikom.

Tetris

O Tetrisu je već sve rečeno a ovde koristim priliku da neobaveštenim amigovcima javim da naravno on postoji i za njihov kompjuter. Slika nije potrebna jer svi već znaju kako Tetris izgleda. U osnovi savršeno jednostavna grafika ni na Amigi nije iskomplikovana, samo je dodata relaksirajuća melodija koja rešavanje problema čini maksimalno ugodnim. Ova igra, koja predstavlja savršen spoj logike i refleksa, namenjena je svakom pa mislim da svi i treba da je imaju, čak i „ozbiljni" korisnici koji nikad ne igraju.

* * *

Novih zanimljivih igara ima još, a našeg prostora malo jer to vam je verovatno jasno vi amigovci ste u odnosu na vlasnike drugih kompjutera u nezavidnoj manjini. No nećete biti zaboravljeni: u redovnom broju očekuje vas još pravo poslastica, naročito ljubitelje jako komplikovanih igara zvanih simulacije. O čemu je reč – saznaćete ako se malo strpite.

◇ Aleksandar Veljković

C-64, legenda živi

Danas kada je cena kompjutera tako opala da postaje sastavni deo domaćinstva, bilo iz interesovanja, bilo iz stvarne potrebe bilo zbog toga što je to u modi, lako je nabaviti nove programe. Ali dragi moji, gde ste bili pre jedno četiri godine kada su se vlasnici Commodorea trazili svecom i kada su se pohađale čuvene škole bejzika kod nekolicine osvedočenih računarskih prosvetitelja"? Red je da se podsetimo starih hitova i da pregledamo šta su to sve redno Commodoreovi programeri ostvarili za sve ove godine.

U ta lepa vremena kad su se odvijale seanse od po 4-5 sati igranja za kompjuterom za stvaranje jedne ...ere trebalo je i po šest meseci ali je zato ig... i cela na nešto Moglo se lepo i dugo za... ...ivijati i sa jednom jedinom igrom Tada ni... bilo poke-ova trainera i construction se... ...va za pravljenje sopstvenih igara kao da... ...na Trebalo je vremena da se igra prede ...k i na srce bilo je i mnoštvo materijala za ...ge danas se treba setiti nečeg novog i origi... ...nalnog a da ga ne uporede sa nečim od već ...enog Tada je nastao i program za ubrza... ...i učitavanje ostalih programa kog je nje... ...ov tvorac nazvao **Turbo Tape 64**, stvorivši ...i taj način pojam među komodorovcima

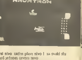
Onda su počela da padaju i prva glupa pitanja u stilu „A je l' on to brže okreće kasetu? A kako to?..."

Napadi ljubičastih pilića

Ne spominjimo igre koje je sama firma Commodore pravila to je blagi očaj. Preskočimo i raznorazne avanture strategije i simulacije i posvetimo ovaj tekst samo najpopularnijim arkadnim igrama Uzmimo za početak recimo FALCON PATROL, FORT APOCALYPSE i KILLER WATT

Imajući u vidu mogućnosti kojima su raspolagale video igre u luna parkovima u to vreme **FALCON PATROL** je bila hit igra Puna boja izvrsne grafike pucačka vrlo brzo je postala veoma tražena Pogotovu što je radnja bila smeštena na Bliski Istok. U ulozi pilota poslednjeg mlaznjaka čuvene „Patrole sokolova" trebalo je odbraniti bazu od napadačkih aviona koji su inače bili crvene boje (slučajno ili namerno pitam se ja) Trebalo je i stalno paziti na određenu količinu goriva i municije koju je trebalo dopunjavati

FORT APOCALYPSE zapamćena je kao izrazito teška igra, za koju je trebalo dosta vežbanja i kao dosta dugačka (zauzimala je „čak" 35 obrtaja) Upravljalo se helikopterom što je bilo novo i zanimljivo i trebalo se spustiti u hodnike podzemnog kompleksa smeštenog ko zna gde i izvući zarobljenike odatle Igra je bila strašno osetljiva i najmanje dodirivanje zida odnosilo je život pa je bilo mnogo lakše ubiti zarobljenika nego rizikovati i spuštati se rezultat je bio isti Crni humor Najveći problem predstavljao je deo sa pokretnim zidovima, koji je zahtevao pažnju sa sinhronizacijom i brze pokrete Za kompletno završavanje igre trebalo je proći crveni nivo zatim plavi nivo i za svaki slučaj, još jednom crveni nivo





Muzički kvaliteti Commodorea su prvi put ispoljeni u igri **KILLER WATT** Čuvena Bahova fuga perfektno odsvirana pratila je ovu igru Ovde je utvrđivano posedovanje osećaja za video igre Moralo se strahovito polako kretati a batiskaf je strelovito kretao u onom smeru u kojem se usmeravao džojstik, pa ga je trebalo usporavati što je zahtevalo veštinu Igra je lokalizovana u podvodnom svetu Upravljajući batiskafom trebalo je doći do kraja ogromne podvodne pećine, po čijim su zidovima ispisane duhovite poruke poskidati sve balone sa zidova i izbeći napade delfina ajkula i ljubičastih pilića (!) Dobro zar su današnje igre pune logike? E pa onda. Zašto ne bi pod morem živeli ljubičasti pilići?

Zapaženi biser tog vremena bio je i **CHOPLIFTER**, još jedna igra sa helikopterom Takođe je trebalo spašavati taoce ovoga puta u pustinji a zatim ih transportovati do američke ambasade Ovde se već moralo paziti i na odnos između mrtvih živih i spašenih taoca čiji je broj bio ispisan na ekranu Sa zemlje tenkovi iz vazduha avioni i helikopteri sve je to oduzimalo dragocene živote u grafički veoma fino urađenoj igri

Citius, altius, fortius

Programerska mašta je vrlo brzo počela da se oslanja na sportove Tako je napravljen **SOCCER**, odnosno fudbal stvorivši na taj način model za stvaranje ekipnih sportova koji se primenjuje i danas upravlja se igračem najbližem lopti a on je obeležen svetlijom nijansom boje dresa

Naravno uvek popularne auto-trke od onah su prebačene na kompjuter i doživele su bezbroj verzija Pored **POLE POSITION** koja je predstavljala bledu kopiju igri sa automata jedna verzija je napravila šum i to ne samo među igračima tog tipa već među igračima uopšte Reč je o programu **PISTOP** prvom biseru danas čuvene firme Epyx. Sitničava ideja o formuli jedan čije gume menjaju boje u toku vožnje da bi ubrzo pošto postanu crvene auto eksplodirao obogaćena ulaskom u boks punjenjem goriva i menjanjem oštećenih guma bila je izuzetno dobro primljena, tako da je PISTOP zauzeo neprikosnoveno prvo mesto u auto trkama sa kojih će ga skinuti tek PISTOP II

Okrenuvši se istoriji u potrazi za novim idejama stvoren je **BLUE MAX** U ulozi pilota dvokrilca iz prvog svetskog rata igrač je trebalo da leti po neprijateljskoj teritoriji ba



ca bombe na tenkove mostove zgrade i sve drugo na zemlji a u isto vreme da se bori u vazduhu sa neprijateljskim avionima sve to sa jednim ciljem - da dobije orden Plavi Maks najsvetije odlikovanje za pilote u prvom svetskom ratu Radi što vernijeg prikaza komande aviona su bile identične sa pravim komandama Igrač je posedovao samo jedan život a igra je bila postavljena u tri dimenzije što je takođe bilo neobičajeno za tadašnje igre

Veoma brzo i klasične igre sa automata našle su se na kompjuteru naravno u dosta sporijim i grafički lošijim verzijama Počev od **SPACE INVADERS** prve arkadne igre kad napravljene pa do najnovijih tadašnjih hitova

U vreme prvih video igara postojao je samo jedan tip igre svemirski brod koji je u donjem delu ekrana i napadači koji ga gađaju odozgo Takva je recimo bila igra **PHOENIX**, koja je na Commodoreu nazvana **EAGLE EMPIRE**, sa velikom nedostatkom bila je užasno spora u odnosu na original Mnogo je bolje bila izvedena **MOON CRESTA**, koja je bila dosta slična originalu a bila je po sistemu kao EAGLE EMPIRE Međutim jedan program koga je napravio Atari uvodi potpuno nov stil igre. Reč je o igri **PAC-MAN** Simpatična pričica o loptici za ping-pong koju progone duhovi postala je klasik i osnova za sve igre koje u sebi sadrže lavirint Još jedna igra drugačija od ostalih dobila je svoju kopiju na računaru **SKRAMBLE**. Isto kao i PHOENIX, ni ova igra nije bila dostojna za mena za onu u lima parku



On radi u rudniku

Prva ideja za konščenje zimskih sportova zvala se **OLYMPIC SKIER**. Neko je to kasnije neinteligentno nazvao ZOI - Sarajevo uspešno unoseći zabunu među igrače Igra se sastojala iz tri discipline slaloma skoka i spusta Najzanimljivija stvar bio je helikopter koji je odnosio skijaša koji se „skucao" u neku od okolnih jelki ili balvana međutim taj isti helikopter je ubrzo postajao dosadan jer je nepotrebno oduzimao vreme

Jedna od prvih piratskih poruka koje su studijvo počele da se pojavljuju (još se nije znalo da li je to kažnjivo) ostala je posebno upamćena To je poruka German Cracking Service koja je bila ubačena u novi hit **ZAXXON** igra se morala učitati sa tačno opisanim imenom a bilo je i problema sa presnimavanjem Naši prvi pirati su za nju tražili i do 1 500 dinara Takođe hit sa automata ZAXXON je dugo pripreman ali ono što je ponuđeno zaista je vredelo Svemirska tema



koja se odigravala u tri dimenzije sa nadletanjem gradi uništavanjem svega postojećeg termodirigovane rakete neprijateljska avijacija sve je to bilo lepo upakovano i dugo vremena je ZAXXON bio neprikosnoveni prvak.

Da ne potežem opet po ko zna koji put pitanje rivalstva između Commodorea i Spectruma (zna se Commodore je bolji!) mora se priznati da su se na Spectrumu pojavile i neke za sta dobre igre koje su ubrzo bile prebačene na Commodore Jedna od



klas-ka stari dobri **MANIC MINER**, kompletno je iskopiran, bez ikakvih izmena za državajući čak i otrcanu Spectrumovu grafiku **MANIC MINER** je predstavnik još jedne oove vrste igara tzv platformskih igara Šetajući čovečuljka iz sobe u sobu i skupljajući usput predmete a sve to preskačući sa platforme na platformu trebalo je proći 20 soba izbegavajući uz put razna smetala Ovde su programeri zaista sebi pustili na volju Jadnog rudara Vilija jurile su guske klozetske šolje kenguri pingvini ormani roboti i još razna nedefinisana stvorenja

Commodore vs. Spectrum

Kad mogu oni što ne bismo mogli i mi rekli su Commodoreovi programeri sami sebi i uskoro je stigao pandan Vilji **MINER**



2049'ER Nikad mi neće biti jasno zašto je igra morala da ima tako komplikovani naziv ali je bila bolja od Spectrumove Glavni heroj nazvan Bounty Bob ovde je morao da prođe kroz samo 10 soba ali je pri tom upadao u radioaktivni bazen prolazio ispod presa bivao ispaljivan iz topa. Luda programerska mašta suprotstavila mu je i nekakve mutirane paliče čiji je dodir bio smrtonosan

Još jedna vredna igra za Spectruma napravljena je identično za Commodoreu **CHUCKIE EGG** takođe platformska igra sa čovečuljkom koji skuplja jaja po ekranu i beži od neraspoloženih čurki koje pokušavaju da mu ih uzmu

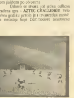
U dosta igara pokazana je Commodoreova grafička moć, međutim jedna pravilno iskorišćena ideja za kratko vreme izbila je u prvi plan Reč je o igri **B C. S QUEST FOR TIRES** koju je neko pustio u opticaj sa svim besmislenim nazivom GERM Lik preuzet iz poznatog stripa Pećinari bio je glavna ličnost ove igre Jurcajući na kamenom točku pored trnjajućih vulkana hitao je u susret svojoj dragoj Nisu ga mogli sprečiti ni kamenje ni rupe na putu njih je preskakao Isto tako nije ga sputavalo ni nisko drveće na koje je nailazio saginjao se izazivajući svojim pokretima oduševljenja među igračima

Pa ipak pucačke igre su ostale najzanimljivije Povremeni izleti u lavirint ili skakutanje po platformama ipak nisu bili tako zanimljivi kao one Svesni toga programeri prevazilaze klasične teme SHOOT'EM UP a i trude se da stvore nešto zaista novo Rezultat se zove **BEACH HEAD** i postaje top po



pularan da se i danas svaka sl... igra ... odmah proglašava njegovim nastavkom iako su osposobljena samo dva dela. Drugi deo je daleko slabiji od prvog: igra je bila sastavljena iz nekoliko partija. U prvoj je trebalo provući svoju flotu kroz minsko polje gde su uz put kružile i podmornice. Sa preostalim brodovima trebalo se prvo boriti protiv neprijateljskih aviona, a zatim protiv brodova, a sve to spuštanjem i podizanjem topovskih cevi, što je na neki način stvaralo utisak prostornosti. Svaki brod nosio je po dva tenka. Sa iskrcanim tenkovima trebalo je proći po terenu ispunjenom minama, zidovima i neprijateljskim bunkerima da bi se došlo do finalnog bunkera koga je trebalo uništiti preciznom paljbom po otvorima.

Uskoro se stvara još jedna odlično urađena igra - **AZTEC CHALLENGE**. Vrlo dobra grafika pratila je i izvanredna muzika na melodiju koju Commodore neumorno



svira. Po melodiji se mogao prepoznati kraj svakog od sedam nivoa. Prvo se trebalo probiti do acteke piramide kroz red kopljanika koji su neumorno bacali svoje oružje na ratnika, zatim se uspeti uz stepenice niz koje se kotrlja kamenje. U nastavku je trebalo proći kroz prostorije piramide u kojima su vrebale zamke da bi se došlo u sobu koja kao da je preuzeta iz Indijane Džonsa. Pod sobe bio je popločan kockama i stati na pogrešnu kocku značilo je dobiti i sto strela u glavu. Zatim se trebalo probiti kroz šumu izbegavajući raznorazne tropske „zverčice" do reke koju je trebalo preplivati. Jedina nezgoda bila je u tome što su piranje u reci osnovale socijalno-ekološku zadrugu i nisu blagonaklono gledale na plivače. Poslednji nivo je takođe podsećao na Indijanu - viseći most iznad provalije sa više praznina nego dasaka po kojima je trebalo skakati.

Ratne čarolije

Onda je nekome palo na pamet da se, kad se već prebacuju igre sa automata, mogu prebaciti i fliperi. Fliperi su takođe, kao i u stvarnosti na kompjuteru doživeli više verzija, a s vremena na vreme pojave se i neki novi. Međutim, dva flipera koji su se pojavili među prvima ostali su glavni u toj vrsti. To su **NIGHT MISSION** i **DAVID'S MIDNIGHT MAGIC**, svaki specifičan na svoj način i prema tome zanimljiv određenom krugu ljudi.



Interesantno je da su obi... pucačka fli pera imali mogućnosti tilta.

Bilo bi nepravedno ne spomenuti i igre kao BAGITMAN, DIG DUG, FIRE ANT, MR. ROBOT, ARABIAN NIGHTS koje su svojim simpatičnim idejama brzo osvojile igrače. **BAGITMAN** je igrača stavljao u poziciju odbeglog robijaša koji na tri ekrana skuplja vreće sa novcem zavitlavajući usput dva policajca koji ga, naravno, bezuspešno jure.

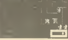
FIRE ANT je bila priča o poslednjem mravu koji na nekoliko nivoa mravinjaka treba da se dokopa svoje kraljice i oslobodi je, a u tome ga sprečavaju škorpije i slična gamad. Igra je zahtevala razmišljanje i često je za rešenje nekog nivoa bilo potrebno zavući se bukvalno u svaki ćošak.

DIG DUG je hit sa automata gde se upravljalo simpatičnim kopačem koga su u njegovom poslu uznemiravale aždaje i podzemna čudovišta koja su se ubijala na zaista neobičan način: svaki pogodak naduvavao je dotičnu kreaturu sve dok ne bi pukla uz prasak. Verzija PAC MAN-a sa stvaranjem sopstvenog lavirinta.

MR. ROBOT bila je još jedna verzija MANIC MINER-a, međutim za razliku od ostalih neuspelih, ova je posedovala mogućnost stvaranja sopstvene table sa svim preprekama i pogodnostima koje igračeva mašta može da stvori.

ARABIAN NIGHTS, takođe platformska igra, komplikovana za učitavanje i žilo teška za posedovanje, imala je pre svega dobru muzičku podlogu. Štos je bio u skupljanju slova reči ARABIAN, ali po redu, što je otežavalo situaciju i teralo na duboko ali i kratko razmišljanje.

Lepo je igrati se na kompjuteru, ali nemi novnost njegove pobede je oduvek visila nad glavom kao Damoklov mač. Žalo je mnogo interesantnije igrati protiv drugog čoveka baš zbog njegove nesavršenosti. U tom smis-



lu nastao je **WIZARD OF WOR**, pucačka igra za dva igrača koja se dešavala u lavirintu. Da se ne bi klala samo njih dvojica, tu su i dežurna strašila u obliku raznih monstruma koji se muvaju okolo i eventualno popapaju neopreznog igrača. Neverovatno je kako je igra sa tako jednostavnom grafikom stekla toliku popularnost, ali može se reći da ni danas nema dobre pucačke igre za dva igrača.

U redu, na kompjuteru se može skoro sve izvesti, ali šta je sa prirodom naklonošću ka suprotnom polu?

PESNICA MALOG ZMAJA

U tu svrhu stvoren je **STRIP POKER**, koji ne možemo zaobići. Dve devojke očiglednih kvaliteta (koji postaju još očigledniji majstorima koji stignu do kraja) nudile su dobru zabavu za društvo u večernjim časovima dugih zimskih noći... Grafički lepo urađen (bar te su bile baš lepo nacrtane) STRIP POKER je dovodio i do neželjenih kvarova na džojstiku ili elektrošokova za centralni procesor ako neko od starijih uđe iznenada u sobu.



Lično sam morao da popravljam džojstik jer je jedan od mojih drugara toliko uneo u igru da je zaboravio šta drži u ruci.

Naša televizija nam u retkim trenucima napada darežljivosti ponekad milostivo udeli snimak neke od utakmica američke Profi lige. Dva šampiona te lige, belac Lari Bird i crnac poznat kao Dr Džej, upotrebljeni su kao igrači u **ONE ON ONE**, jednoj od najboljih igara na Commodoreu. Naravno, reč je o basketu. Iako napravljena tako davno, to je neprevaziđena igra. Sve je moguće: zakucavanja „banane", trice, slobodna bacanja, a pošto je reč o američkoj košarci, uzeta je u obzir i činjenica da na utakmicama Profi lige često pucaju koševi, pa je to i ovde moguće. Nastavak nikad nije napravljen, a s obzirom na savršenost prvog dela, sumnjam da se bilo šta i može menjati. Možda recimo imena igrača: Divac ... Kukoč, kako vam to zvuči?



Naravno, jedan važan žanr nije mogao za obići ni kompjutere, a to je hongkolški akcio ni. Međutim, prva igra u tom stilu koja se pojavila BRUCE LEE, pre se može svrstati u platformske igre nego u gore navedene (zato je i može reći da je to dobra igra). U ulozi le gende Brus Lija treba se probijati po hramu i skidati lampione, a kao dežurna smetala tu su Šumo borac i Ninđa, čije je uloge mogao preuzeti i drugi igrač. Klasi!

Pošto su sve ideje sa sportovima uglav nom iscrpljene, krenulo se u potragu za no vim, pa se čačkalo i po budućnosti.

Surova igra iz futurističkog filma „Roller-ball" iskorišćena je za novu igru pod ime



nom ROCKET BALL. Klasičan sistem iz SOCCER-a upotrebljen je i ovde, jedino je sama igra bila neobična. Klizajući se na rol šnlama po kružnom prstenu, treba pokupiti metalnu loptu koja se ispaljuje iz cevi u dnu terena i ubaciti je u protivnički koš u stilu Džonatana E. Svi udarci su dozvoljeni.

Kao kad miluješ ženu...

Političke trzavice su bile nova tema koja je počela da se koristi u igrama. Naravno, s ob zirom da se igre stvaraju na Zapadu, meta napada bio je SSSR. Tako je nastala igra RAID OVER MOSCOW. Iz neke od sovjetskih baza ispaljene su rakete na Ameri ku. Jedino



što preostaje je princip šurove odmazde. Iz satelitske baze koja kruži oko Zemlje upuću je se flota lovaca koji bi trebalo da se probiju do Moskve, unište centar i time spreče dej stvo raketa. Prvi problem je izvesti avione iz hangara. Treba upravljati polako "...nežno kao kad miluješ ženu..." a treba i otvoriti vrata u pravom trenutku. Zatim sledi let do

same baze između drveća, osmatračnica, kamiona, izbegavajući neprijateljske tenko ve, da bi se stiglo do baze smeštene u bunke ru što jako podseća na BEACH HEAD. U nastavku igre sledi rušenje tornjeva na Kremlju bazukom i, usput, skidanje sovjet skih, uglavnom preciznih snajperista. I za kraj, predstojao je duel diskovima u sobi sa robotom, za potpuno uništenje raketnog centra.

SPY VS SPY bila je nova igra za dva igrača stavljajući ih u uloge špijuna. Ekran je bio podeljen na dva manja na kojima se moglo pratiti kretanje crnog i belog špijuna koji su jedan od drugog otimali dokumenta u među sobnim tučama ili su jedan drugom postav ljali zamke u vidu kiseline iznad vrata ili bombe u fioci.

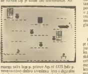
Gotovo istovremeno sa ovom igrom stigao



je i PITSTOP II. Grafički daleko ispred prvog dela, program je pružao samo jednu novinu: mogućnost igranja sa dva igrača.

Ram-bobo

Igra poznata pod opisom „onaj što skače i dere se", odnosno **IMPOSSIBLE MISSION** bila je savršenstvo. U ulozi tajnog agenta tre balo je prošetati se po svim prostorijama taj ne laboratorije zlog profesora Elvina Atom bendera, pronaći 36 delova slagalice koja je davala tajnu šifru, a sve to izbegavajući opas ne robote čiji je dodir bio smrtonosan. An



imacija salta koji je pravio Agent 4125 bila je neverovatno dobro izvedena, kao i digitalni glas koji je davao upozorenja obeshrabrujući igrača. Posebna priča bile su slagalice čiji su delovi bili tako dobro izvedeni da su se uklapali i u nekoliko kombinacija.

Takođe je napravljen i **FALCON PATROL II**, i to baš negde u vreme napada Šeste flote na Tripoli. Ovog puta sledila je borba sa heli kopterima u vazduhu i topovima sa tla. Čud ne li slučajnosti da je nastavak lokalizovan baš među nekim piramidama i bombardova nim zgradama.



Jedan od sportova je ... priređen za kompjuter ... pešno ... tenis. Onda je ... Spectrum poboljšana ... Commodore da bi ubrzo postala ...



MATCH POINT, igra koja je ... ugođaj i zadržala prvenstvo u odnosu na sve buduće i prošle verzije.

Još jedna igra, odavno poznata Spectru mu, stigla je tih dana na Commodore: **SKOOL DAZE**. Već sama greška u pisanju naslo va nagoveštavala je o čemu se radi. U ulozi glavnog školskog mangupa u jednoj od tradicionalno strogih britanskih škola trebalo je poskidati sve zastavice sa zidova da bi se ot krila šifra za školski sef u kome je čuvano svedočanstvo dotičnog maloletnog delikventa. Za zastavice koje su bile suviše visoko tre balo je koristiti praćku na veoma interesan tan način: kad neki od profesora prođe ispod zastavice, treba ga pogoditi kamenčićem u glavu, a kad se on složi na pod, iskoristiti trenutak zbunjenosti i pogoditi ga još jednom, da bi se kamenčić odbio od njegove glave i pogodio zastavicu.

■

Pojavom jedne igre može se reći da nastala je nova era kompjuterskih igara, koja je uz put nikjučivala i ekspanziju piratskih poruka. Pirati od stidljivih ubacivanja u naslovnu sliku igre počinju sa stvaranjem takozvanih intro pornika koje su često bile duže i od sa me igre, pogotovo kad ih se nakupi jedno tri komada. Takođe, i pored većih grafičkih mo gućnosti dolazi do pomanjkanja ideja, po novnih obrada starih igara, uspelih nasta vaka nekadašnjih hitova. Isto je povećana proizvodnja igara i smanjeno vreme potreb no da se igra napravi, teško se dolazi do zais ta dobre igre koja će čoveka duže zadržati. Taj preokret u igrama nastaje sa jednim me ga hitom pod imenom **COMMANDO**, ali o tom novom razdoblju kompjuterskih igara nastavićemo nekom drugom prilikom.

◇ Nenad Vasović

Commodore

AMIGA najnovili programi Obliterator Dodger Harrier Attack, PC progra mi i ostalo. Veliki izbor literature **Tel. 011/833-730.**

COMMODORE 64 Black Moon Soft igre u kompletu !!! pojedinačno Komplet 3000 pojedinačno 100. **Tel 011/510-932 i 011/516-864**

NAJNOVIJE disketne igre za C 64 Katalog 700 din **Slobodan Stambolović,** Milana Rakića 29 11050 **Beograd. Tel 011/411 840**

POČETNICI - jednostavna gradacija dobar bolji najbolji Izaberite najboljeg programi + saveti + uputstva!!! **Tel. 011/417 371**

IZABERITE. (30 + 20) programa + kaseta = 3900!!! Iz „Specijalca"!!! **Tel 090/224-509, Kolav 1, 92400 Strumica**

NAJJEFTINIJI Disketni (strana samo 600 din) i kasetni (200 din) programi u gradu ! Imamo sve programe koje možete pronaći u drugim oglasima i još bar 10-20 novijih. Svi programi imaju garanciju od 6 meseci Javite se!!! **WooDoO Soft,** Save Kovačevića 27a, **11000 Beograd Tel 011/456 422**

COMMODORE PROGRAM SERVIS 64/128!

Izaberi sa najboljim igrama, uslužne programe. Disketne i kasetne igre, uslužni programi, saveti i programi za početnike. Najveći izbor programa za druge tople leto za jedan ... Dnevno, pjeva, govorite. I u punoj gamini servisiraju se zastavicu.

Andrija Zdembo, Drugi bulevar 94/16, 11070 Novi Beograd, tel: 011/131-041

AMIGISTI pažnja!

Sve igre za amigu opisane u ovom broju, kao i puno drugih možete brzo i povoljno da nabavite kod

TANGRAMIGA SOFTWARE-a
011/411-924
27.mart 121 Beograd

Commodore 64

HAL 9999

Apsolutno svi uslužni programi koje možete naći u YU, i još više igre sa uputstvima!

Vlada...(011) 762-890
Pedja...(011) 489-21-60

Uz dodatni izbor Futura

SASTAVITE SAMI svoj komplet 22 programa (iz drugih oglasa ili iz ovog Zaoplasa) + kaseta = 4700 Sve je bez „lood čvrga"!! **WoodDoO Soft,** Save Kovačevića 27a, 11000 **Beograd. Tel 011/456-422.**

FORTUNALSOFT! Tražite 40 najnovijih programa + kaseta + ptt = 4300 dinara. Najnovija igre uslužni tematski, originalni Intropackeri za Commodore 64. **Tel. 061/23-087**

C64/128 COMMODORE CLUB PRIŠTINA Disketni programi **Tel. 038/22-763 10-12 h.**

PRODAJEM Commodore 16 + kasetofon + adapter za palicu + džojstik + igre + literatura povoljno **Mehmedović Haris, Vojvođanska 63/IV 25264 Sonta. Tel. 025/71-009**

PRODAJEM C64 za dva kasetofona i dva džojstika Final cartridge + i 106 programa **Te. 011/4444 170.**

RUSSIA: Strateška igra o borbama na istočnom frontu 1941 1945 Komplet (program, disketa originalna uputstva karte i PTT) = 15000 din Druge disk igre i programi za C 64/128/CPM/AMIGA 500 Besplatni katalozi **Radovan Pijembac, Klaićeva 44 41000 ZAGREB tel. 041/572/305.**

COMMODORE 64/128 sa sva postojeće programa i uputstva iz '81 '88 godina (kaseta/disk) igre za [nil, najjeftiniji komplet. Nudimo vam zašto revolucionarno AZIMUTO-LOKATOR koji postaje najneophodniji dodatak! Katalog 1000 dinara unapred!!
Čakarevski Miroslav Radoja Domanovića 28/II, 11050 Beograd. Tel. 011/417 371

KOMODORI Preko 3.000 igara na jednom mestu od najstarijih do najnovijih svetskih hitova Katalog svih kasetnih i disketnih programa je besplatan. Pojedinačno na kasetu cena jednog programa je 200 dinara, a cena snimanja strana disketa je 500 dinara. Imamo i praznih disketa.
Ako ste početnik ili vam naslovi igara ne govore baš ništa prepustite nam da za vas prema vašim interesovanjima odaberemo zaista najbolje i najkvalitetnije programe. Pišite, navite dodite!
Temeljniji uspešan rad vaša garancija!
M&Soft, III Bulevar 130/193 11070 Novi Beograd, Tel. 011/146-744.

GAME OVER SOFT CLUB

Novi i stari programi. Pojedinačno (200 din) i u kompletima (30 35 za 4500 din) Katalog besplatan Maksimalno snimanje. Kvalitet zagarantovan

pojedinačno 023/524 255 — kompleti 023/531-261 posle 15 h

Kikinda

SNIRRI i Ei-Software - novi programi

Sigurno da školama organizacijama i pojedincima nedostaje programske podrške za niški računar PECOM 64 (32) ali Ei-Software obećava da više neće biti tako

Sećate li se pitomaca kasarne „Filip Kljajić" koji su na Niškom bepearagu predstavili „ENIC 68000" računar ručni rad sa zavidnim karakteristikama? SNIRRI sekcija namenjena istraživačkom radu u računarstvu i informatici zahvaljujući svom dosadašnjem radu važe za odličnog proizvođača programa za Pecom.

Programi su mahom demo i obrazovni ali njihov kvalitet je daleko bolji od dosadašnjih programa za Pecom

Na ekranu nas je prva pozdravila „Devojka što namiguje" demo-program koji je sa dosad neviđenom grafikom na Pecu ma Skoro svi programi iz SNIRRI a koje smo videli poseduju dobru grafiku koja umnogome upotpunjuje i približava korisnicima suvoparna objašnjenja u rečima Efekt koje smo videli kao što su simuliranje prozora između standardnog seta karaktera pokretna grafika i sl prikazuju Pecom u potpuno novom svetlu Isto tako za razliku od ranijih programa ne postoji mogućnost prekida programa klučajem pritiskom dirke BREAK skoro svi programi pisani su u mašinskom jeziku

Priča o programima za Pecom tu se ne završava U Ei Softu postoji tim koji pravi „hranu" za Pecom, iz čijih je ruku izašlo ne koliko programa koji su na višem nivou od dosadašnjih Najbolji primer je obrazovni program koji obuhvata četiri predmeta matematika (geometriju i algebru) istoriju (pitanja o događajima iz II svetskog rata) geografiju (pogađanje imena gradova koji su obeleženi tačkicom na karti Jugoslavije) i engleski jezik (ispitivanje znanja reči) Programi [illegible] što sa „nemi" nemaju skoro nikakve zvake A i relativna sporost ovog računara dovodi do nepreglednosti pokretne grafike što je još jedna od boljki Peco ma

Na pitanje zašto ovakvih programa nije bilo ranije za Pecom (ili ih nije bilo uopšte) odgovor smo dobili iz prve ruke „Većina programa koji se kod nas mogu dobiti napravljeni su 1986, 85 ili 87 godine stari su i nisu bili verifikovani odnosno nije se znalo kako će proći na tržištu. Možda zbog internog odnosa prema softvera nekih odgovornih lica ustanovili smo sa zakašnjenjem da postoji dobra potražnja ovih i drugačijih programa tako da smo kasno shvatili da softver prodaje hardver" objasnio je Kosta Kostadinović novi direktor informacionog sistema

„Novo rukovodstvo ne želi da ponovi grešku koja je načinjena sa Pecom računarima što se softvera tiče Ozbiljno razmišljamo da se pozabavimo i softverom za novu kompjutersku učionicu sačinjena od našeg novog proizvoda personalnog računara LIRA (a „Sveta kompjutera" najavljenog kao „PECOM XT" prim ur) koji bi trebalo da se pojavi početkom avgusta ove godine Novo rukovodstvo postaje ozbiljno da se bavi i problemom softvera za Pecom angažovan je profesor fizike koji će biti savetnik na polju aplikativnog softvera sklapamo ugovor sa momcima iz SNIRRI a Pozivamo sve konstruktivne snage da sarađuju sa nama Svako ko poseduje neki program ili neka ideja može da stupi u vezu sa nama Čak i ako nema kompjuter Pecom a poseduje neke dobre ideje, može doći kod nas da te ideje sprovede u delo!"

Pa ako sve nije pomalo kasno navalite

◇ D Stojčević

FRONTAL MACEDONIAN CRACKERS

Novo!! Naručite pojedinačno najnovije kasetne hitove Program košta 150 din. Snimamo na kvalitetne kasete Audac C 60 (2500 din) ili Memoplay C-45 (1500 din) Izbor je sledeći Shanghai karate Iron Horse Target Renegade, Venom Back Street Sport Soccer 1–4 Boxing Championship 1 2 Flying Shark 2, Tiger mision 2 Dead Ringer On the Run 1 Q 4 4 Master Blaster Ikary Valley Alien Panic Impossible Mision 2 New Super Hangon 1 4 Winter Olimpic Epyx 1 8 Rim Runner A.T.F. Pri Golf 1 2 Volleyball, Atlantis Merlin kao i druge programa za koje sta čuli da su dobri ili super Specijalna ponuda komplet specijalac + kaseta = 4500 din
Informacije: Tel. 090/318-457 **Andrej Tel. 090/311-084, Marjan, te. 094/21-913, Ljubomir ili F.M.C. „SKUPI" 11/3, 91000 Skopje.**

GS/HC Vam nudi:

LINIJSKI FILTER koji onemogućava greške u prenosu memorisanja i kampanja podataka netačne kalkulacije, oštećenje osetljivih čipova i još mnogo toga
FUTROLE ZA DISKETE kapaciteta 8 8 disketa Pregledno praktično lepo.
DISKETE 3,5" i 5,25"
VRHUNSKI RAZDELNICI za snimanje za 2 Komodorova kasetofona.
RESETMODULI (5000 ND)
DŽOJSTICI Quick Shot I i II
PROGRAMI u kompletima za Komodor i ZX Spectrum! Komplet + kaseta + ptt = 5000 ND!
UPUTSTVA originalna ili prevedena za Komodor 64 po 500-3000 ND!
GSC, Grobljanska 21 11306 Grocka. Te: 011/892-610.

COMMODORE 64 [illegible] Vam ostavi, zavedeni [illegible] tete i izneštene diske i [illegible] pleta u kojima se nalaze [illegible] možete nabaviti i najno [illegible]

KOMPLET 59: [illegible] betong chang,posh [illegible] side m mlem II [illegible] flying shark II freho [illegible] dual carse se II [illegible] tris megagoth [illegible] warriors game future [illegible]

KOMPLET 60. target reneg [illegible] northstar boxing, chremp [illegible] h f I divers, later zone II [illegible] hm + + + hit ball [illegible] helm two team [illegible] apple [illegible] over the top xenon II [illegible]

KOMPLET 61 [illegible] the zodiac, dark side mega target [illegible] thrust III jungle rider [illegible] memory [illegible] dawn of mummy [illegible] world though [illegible]

KOMPLET 62 [illegible]

CENA: 1 komplet (50 ak programa) + [illegible] 2 kompleta (100 ak programa) + [illegible] 3 kompleta (150 ak programa) + [illegible] SPECIJALNA [illegible] PROGRAMA (MOGUĆE SU I DRUGE KOMBINACIJE [illegible]) SAMO 50 000 DIN + KASETE (OKO 14 DIN [illegible]) broj kvalitetnih i veoma aktuelnih disketa [illegible]

BRANKO VRHOVAC, MOŠE PIJADE 4 I/15 15000 ŠABAC [illegible] 25-777

Najnoviji programi
GSC : GREAT SOFTWARE CLUB
Commodore 64

DA LI SU VAM DOSADILI TEMATSKI KOMPLETI SA NAJSTARIJIM IGRAMA?

Normalno JESU! GSC vam [illegible] tematske komplete sa (verovali ili ne) najnovijim programima!!! UZ SVAKI KOMPLET DOBIJATE TURBO PROGRAM, ŠTIMAČ GLAVE I SPISAK SA BROJČANIKOM a uz većinu kompleta dobijate program 1000 POUKOVA!!

- **FILMSKI KOMPLET:** Merlin, Last Ninja 2, Atlantis, BMX Kidz II [illegible]
- **SVEMIRSKE IGRE:** [illegible] Task 3, Fire Fly +, Santolus, Trantor, Titanium [illegible]
- **BORILAČKE IGRE:** Boxing 2, Dan Dare II, Target Renegade, Bangkok 1 2
- **AUTO-MOTO TRKE:** S Hang On 1 4, Road Warrior, Out Run, Test Drive 1 2.
- **AKCIONI KOMPLET:** CHERNOBYL SYNDROME, Impossible Mission II, Iron Horse, Venom [illegible]
- **SIMULACIJE LETENJA:** Fighter Pilot, Ace, Wing Commander, Spitfire 40 [illegible]
- **SPORTSKI KOMPLET:** Basket Master + +, G.S. Baseball, Pro Golf 1 2 [illegible]
- **SVET AVANTURA:** [illegible] Thargon, On The Run, Crick Crazy, Pyramid [illegible]
- **USLUŽNI 1, 2,** **USLUŽNI 3** MS DOS, 3D GRAPHIC MASTER, Sound Kick, Input Graph [illegible]

[illegible]

- K15 i K14: Najnovije igre za koje dobijate spisak putem telefona [illegible] PTT
- K13: Lethal + + +, Tiger Mission II, The Brainstorm, Victory +, Northstar [illegible]
- K12: [illegible] Jump Machine, Go Ball, Open Sea, Wizard Warz 5, Afnes Magnet [illegible]
- K11: Black Jak, New Wolfman 1 3, Amoldina, Blood W 1 3, Arcanoid 2 + Scent.
- K10: Hitler, Peg Bridge, Anarchi Professional, Revenge of den Teram x 1 4 [illegible]
- K9: Ionegal, Predrator 1 4, Grid Test, Rolling T + +, Ikary + +
- K8: TALKS SHOW, Water Polo, Great Gurianos, Donut on Shelf, Nin ve I
- K7: Platoon 1 3, I Ball 2 + +, Rastan 1 6, Gremlin Snooker, Viking 9 [illegible]
- K6: Little Green Man, Tetris +, Gryzor, Inside Outing.
- K5: Combat School + +, Deflector +, Mihalis Tolleka +, Mises
- K4: Space Hockey, Head Track, 01 8
- K3: Out World, Psycho Soldier, Terminal City, Zig Zag, Point X

A sada cena KOMPLET + KASETA + PTT = 5000 dinara!!! Ako kasete C-45 potkupi, cena će biti nešto više. Iscepite ovaj isečak i pošaljite reklamni tekst Vaše grupe i šaljemo vam stare (ne demo) program za 2000 dinara + kasetal

Adresa: GSC, Grebljanin 21 11306 Grocka. Tel 011/863-618, Dejan

VENI VIDI VICI

Nudimo vam sve igre uplaćene u svom specijalnu [illegible] Izbor igara i tematskih kompleta. Tražite besplatan katalog! Postanite naš pretplatnik i dobijaćete sve što poželite sa 20% POPUSTA. Važi samo za zaista kvalitetni PROVERITE!!

TYPHOON SOFT NIKOLE TESLE 98 23000 ZRENJANIN

TELEFON 023/30-987

LUXURY BOY (C) 88

[illegible]

[illegible]

Spectrum

DEMON [illegible] nudi najnovije hitove HI FI kvaliteta. Imamo sve iz drugih oglasa. Traži[te] katalog! Rok isporuke 24h. Pretplatnicima popust 20%! 5 pojedinačno 10 kompleta = 8 000 din!!! POKLONI POPUSTI! 011/157 167 NEŠA, 167 415 ACA.

STUDIO 5211 COMPUTER & AUDIO

Spektrumovci. Opet ćete nasjesti na fore sitnih riba poput svih „Mi posjedujemo sve igre u ovom trenu, kvalitetno i jeftino." pa na kraju neko bombastično ime, zato jer za cente da ste se odrušili Al Capone i Luchinnu na pragu 21. st i osnovali STUDIO 5211 (zaštićeni broj). Ovi sve poslove obavljaju čisto i precizno bez gramalaja pa vam postavljaju pitanje. Vi koji financirate pl[...] tate dali ste sigurni kad dobijete igre da se na vašem ekranu neće pojaviti fantomska poruka R, tape loading error ili igra nakon neko[li]ko skrinova zablokirati zbog nepravilnog rasturenja zaštite!!! Mi one dimo 100% pravilno rasturene (iz selekcione) igre koje se od prve učitaju a gle iznenađenja za samo (PTT + kaseta + komplet) 3 900 din. Ako niste zadovoljni sa Spektrumovom muzikom naručite vrhunsku DISCO (čitaj KATATA) muziku. Mnogi su samo pokušali surađivati i nisu se pokajali (čitaj probudili). Surađujte. Vi sa profesionalcima! Adresa STUDIO 5211 Lorjinova 9 42300 Čakovec. Tel. 042/812-421

AUNT SOFT! Novo ime na piratskom tržištu. Isprobajte sve! Tel 011/767 783 763-141

tel. 504-368

JUMBO
Distributing studio

JUMBO DISTRIBUTING STUDIO - Vam je u ovog meseca u saradnji sa elektronskim partnerima pripremio najnovije igre za COMMODORE 64

KOMPLET 19: VIXEN, MEGABRAGONUS, POLTERGEIST I, METAL W[...], BUBBLE-TROUBLE, XENON 11, TOUGH GUYS, JET ACE, [...] ++, STRIP POKER SABRINA, STRIP POKER SAMANTA, [...] WORLD++, BLOB, OVER THE TOP, DELTA PLANE, [...] SHIR, GIGER COOL (još dvadesetak novih igara)

KOMPLET 18: SHANGAJ KARATE 1-2, IRON HAND, PANDORA, LAST [...] II, LAKESTAC, WHEELIES, SAMURAJ WARRIORS, [...]STRIA, COTOIN, IC01A, IKNOS +++, SORCERER LORD, [...] +++, JOE++, STAR CRASH, SAMURAI, BLACK KNIGHT, [...] USAGI I, TRAS III++, WARRIORS GAME (RASTAN 2), [...]-CYBERNOID, JUNGLE RAIDERS, FUTUR RACE, NU CUNG, [...] MEMORY BANK, GRAPIK ADVEN CREATOR (nezaobilazna [...] svaki [...]), DRUIDS MOON, TUNEL VISION (NO-[...] II MASTER TROPIONA!!!) (10-AK NOVITETA)

KOMPLET 17: STREET SPORT SOCCER 1-4 (do sada najbolji fud[bal] na COMMODORE), CYBERNOID, THUNDER LIGHT, IMPOSSIBIA, [...]STAR, AMADEUS, ATLANTIS, VENOM S BACK, SANTOLUS, BOXING CHAMPION, SKIR 1-2 (veks zaliče!!!), K F L, [...] DEAD RINGER, APPLE PIE, THE FILM TWO, DUAL CAS[TLE] II, CRAZY MATCH, IQ ++, IKARY VALLEY, FLYING [...] II/2, DESTRUCT ++, DAWN OF THE MUMMY, MASTER BLA[STER] (izdaje po filmu), BOS MORAS II, SPECTRUM EMULATOR (u potpunosti emulira SPECTRUM) (JOŠ 10-ak noviteta)

[CE]NA KOMPLETA + KASETA (KVALITETNA FERRO C 60) = 5 [...]. [DV]A KOMPLETA + KASETE = 9 000 DIN. TRI KOMPLETA + KASETE = 13 000 - OKO POJEDINAČNA CENA PROGRAMA 100 - DIN

[D]OBOE NEDELJKOVIĆ tel 011/504-268
[U]L CRVENIH HRASTOVA 4/17 11000 BEOGRAD

SPEKTRUMOVCI!!! SIGNA CORP. NUDI VAM VELIKI IZBOR PROGRAMA U KOMPLETIMA I POJEDINAČNO. KOMPLET 1500 DINARA, POJEDINAČNO 300 DINARA. KVALITET PROGRAMA I SNIMKA SU GARANTOVANI. ROK ISPORUKE 24 ČASA!!

SPECIJALAC 3: 12 NAJBOLJE OCENJENIH IGARA U OVOM BROJU!

KOMPLET 74: 14 NAJNOVIJIH IZNENAĐENJA! PROVERITE!!! (071) 653-886

KOMPLET 73: BASKET MASTER (NAPOKON JE STIGAO!) IKARI WARRIORS, TOUR DE FRANCE, J. B. SIMULATOR, OINK! SUMARINER, 3D STAR FIGHTER.

KOMPLET 72: DAN DARE 2, BATTLE SHIPS-OCEAN, A. T. FIGHTER, I BALL 2, ROAD WARS, DEATH RIDE, MERLIN, RAMPARS.

KOMPLET 71: PREDATOR (4×48), MEGA APOCALYPSE, SUPER PUCAČINA, TERRAMEX, BASIL, KNIGHTMARE, PHANTIS 1, 2, ANDY CAPP, SUPER.

KOMPLET 70: PLATOON (2×48), N. M. GRAND PRIX (2×48), MASTER OF UNIVERSE 2, ULTIMATE COMBAT MISSION, SIDEWALK, FLYING SHARK, CAPTAIN AMERICA.

KOMPLET 69: WINTER OLIMPIAD 88 – 5 DISCIPLINA, MASK 2, AMIGA BALL – ČUVENI DEMO SA AMIGE SADA I NA SPEKTRUMU, TRAPDOOR 2, KIK START 2, INTERNATIONAL KARATE +.

KOMPLET 68: GARFIELD, PHANTOM CLUB, OCEAN RAMPAGE, GRYZOR – PUCAČINA, LASER WHEELS, BOBSLEIGHT, POLTERGEIST, SPY VS SPY 3, YOGI BEAR, CLASSIC MUNCHER.

KOMPLET 67: WORLD CLASS LEADERBOARD 1–8, DEFLEKTOR, EVENING STAR, SKY WARRIORS, ACTION FORCE.

KOMPLET 66: OUTRUN – LEGENDARNA VOŽNJA KOLIMA, U 5 GOLD G. P. SIMULATOR, STAR WARS, DRUID 2, DARK SCEPTRE – GRAFIKA ZA 10, GUNSHIP – NAJBOLJA SIMULACIJA.

USLUŽNI 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: OKO 200 ODABRANIH PROGRAMA ČIJI BESPLATAN SPISAK MOŽETE DOBITI NA DOLE NAVEDENOJ ADRESI.

ALMIR OSMANOVIĆ
TRG PERE KOSORIĆA 8/XV
71000 SARAJEVO
TEL. 071/653-886

REVOLUCIJA, MALI KOMPLETI [illegible]	OD 2 NAJNOVIJA KOMPLETA ODABIRANJE 1 KOMPLET	
OD 1 H PROGRAMA CENE	* 1 komplet 1 C 60 PTT 3500 din	[illegible]
[illegible]	* 2 kompleta 2 C [illegible] PTT [illegible] din	[illegible]
Karađorđeva 0/6 11300 Smederevo	* 3 kompleta 3 C [illegible] PTT [illegible] din	[illegible]
RAZOVITE [illegible]	SPEC [illegible] + C 45 2600 din	[illegible]

DUGASOFT

SPEKTRUM 48/128K

VELIKI IZBOR NOVIH,STARIH PROGR. BESPLATAN KATALOG SA OPISOM PROGRAMA.CENA KOMPLETA 2.000,POJEDINACNO 200 DO 300 DIN.+KASET.+PTT UZ KASETU SA SCREEN OMOTOM SAD I SCREEN NALEPNICA.(PO IZBORU !!!)

VELIKI IZBOR EKS(TEMATSKIH)KOMP -AKCIJA,BORILACKIH,SEX,BORBI U SVEMIRU,PLATFORMI,SAH,3 D ...
IZBOR 123 KOMPL.48K,14 KOMP 128K

ROK ISPORUKE 1 DAN ZA KOMPLETE, POJEDINACNO 1 DO 3 DANA !!!!!!!!!

NEBOJSA ILIC 21 000 NOVI SAD
STERIJINA 17 TEL.021-330-237

Atlantis Soft

Zbog izuzetnog prijema molih specijalnih kompleta ovoga puta dva kompleta izuzetnog kvaliteta.
Komplet S-4: Kattan 1 + Cyberno Id, Basket master, Firefly, Magnet run, Crazy cars, Ikari warriors, Gee bee air rally.
Komplet S-5: Target renegade, Revenge of Doh (Arkanoid II), Tetris, People from Sirius + 5 Iznenađenja. Cena kompleta je samo 1200 din + kaseta + poštarina. Rok isporuke 24 časa. *Programi* pojedinačno 300 din. Mesečno tri kompleta novitela. Takođe i kompleti programa za Spectrum 128/+2 po istoj ceni.
Za katalog poslati 300 din.
ATLANTIS SOFT Crvenih brastva 5 10, 11030 BEOGRAD, telefon 011/501 710

SPEKTRUMOVCI! Ubedljivo najnovije: TARGET RENEGADE, TETRIS, ARKANOID 2, COMPENDIUM, BASKET MASTER. **Tel 091/256-000 Nikoloski Vladimir**, bul. Partizanski odredi 101 2/2, 91000 Skoplje.

Razno

DISKETE 5.25 DS/DD (1750 din) preko 20 komada (1650 din) i Qnlak Shot II (40 000 din). Tel. 032/29 558

PRODAJEM Atari 800XL i disk jedinicu povoljno. Tel 011/408 280

PRODAJEM Atari-disk drajv 1050, pet i 1029 disketa sa programima povoljno. **Pusovsky 20 oktobra 52a 21470 Bački Petrovac.**

DISKETE 5.25 SS/DD i DS/DD povoljne šaljemo pouzećem M&S Soft. Tel 011/140 744

AMSTRADOVCI
GECISOFT vam nudi najnovije igre kao i korisničke programe. Katalog besplatan!
Palavestra Jovan, Dušana Bogdanovića 9
11000 Beograd, Telefon: (011) 450-208

AMSTRAD 464-6128

Najnoviji programi za AMSTRAD u kompletima [illegible] programa [illegible] na kaseti ili na 3" [illegible] disketama
K 33: Froggy boy, [illegible] Battleships, Driller, Sidley & comp, Chain reaction, [illegible] dash kit, Mask, Death or glory
K 32: Predator, Bubble [illegible] Flasna games, Rampage, Joe Blade, Tetris, Bobsleigh, Dan dare 2, [illegible] Knightmare, Mission
K 31: Agent X 2, Compl[illegible] Ind, Flying shark, Enterprise, High frontier, Guadalcanal [illegible] Madballs, Tank
K 30: Argo navis, [illegible] Mickey [illegible] Jaws, Phantom club, Dead or alive, Tram [illegible] Zaxxba [illegible]
K 29: Deflektor, [illegible] karate 4, Motos, Ramparts, Arkham manor, Flash gordon, Catch 23, Masters of the universe
K 28: 720, Supervision soccer, [illegible] Hang on, Bas[illegible] Rygar, Super sprint, Milk race, [illegible] soccer, Contra [illegible] Hunky
Uz to nudimo vam i sel[illegible] kompleta: **AUTO MOTO TRKE** (22 programa), **SIMULACIJE LETENJA** (22 programa), **2 SPORTSKA KOMPLETA** (2 × 20 programa), **BORILAČKE VEŠTINE** (22 programa), **ŠAHOVI I DRUŠTVENE IGRE** (17 programa), **KOMPLET AVANTURA** (22 programa)
SATANSOFT Pod lipami 8, 61000 Ljubljana, Tel. (061) 331-922

CPC 464/664/6128 – preko 1000 hitova za Vašeg ljubimca u SUPER kompletima. **KOMPLET 52.** wiz ba, [illegible], space out, paperboy 2, super sleaze (2 igre), milk race, agent orange, phantom club, 500cc grand prix, avenger, ramparts, ransom, tank commando, terminus, alpha games. **KOMPLET 53.** match day 2, danger zone, fire trap, mission genocide, killing, flash gordon (3 igre), escape, dead or alive, touchdown, bobsleigh, buggy boy, high frontier, sapitaru... **KOMPLET 54.** park patrol, xor, caecilia, zygy, agent XII (3 igre), how to be a complete bastard, boulder dash constr. set, argo navis, the great barrier reef, catch 23, dustin, werewolves of london, sas operation thunder flash... **KOMPLET 55.** arkanoid 2, dan dare 2, flying shark, tetris, guadalcanal (3 igre), mudballs, jet bike simulator, red led, garfield, mystery of arkham manor, froggy, steel machine, battleships, bangk 1 i 2, bubble bobble 1 i 2, the mission... **KOMPLET 56:** 15 jak najnovijih junskih žateva.
CENA: 1 komplet + uputstvo = 2500 din. + kaseta, 2 kompleta + uputstva = 4800 din. + kasete, 3 kompleta + uputstvo = 6900 din. + kasete, 4 kompleta + uputstva = 8800 din. + kasete. **SPECIJALNA PONUDA:** KOMPLET VIŠE OD 100 PROGRAMA + [illegible] 4000 DIN. + KASETE, ŠTO JE MANJE OD 45 DIN. PRG. Takođe posedujem i veliki broj CP/M i drugih disketnih programa kao što su: T PASCAL, GRAPHIC PASCAL, MT +, DR DRAW, DR GRAPH, ALGOL, LISP, WORDSTAR, AZTEC C II, FORTRAN 80 V3.43, CBASIC 80 V2.4, DBASE II, COBOL, TASWORD 6128, MINI OFFICE II, PROFI PAINTER, ODDJOB, ADVENCED ART STUDIO, MASTERFILE III, FORMAT 426, AMX PAGE MAKER... (preko 60 prg.). KOMPLET SVIH 60 CP/M I DRUGIH DISKETNIH PROGRAMA = SAMO 49000 DIN (na Vašim disketama manje od 700 din kom.). Detaljnije u besplatnom katalogu.
Uvereni ljudi se razlikuju od ostalih po tome što [illegible] da je prava prilika. Prema tome požurite.
BRANKO VRHOVAC (za CPC) Moše Pijade 4 1/15, 15000 ŠABAC, tel 015/25-772.



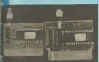
Dvostrana 720 Kb disk jedinica za Atari ST



M... ...ploča pr... ... 1 MB za Atari ST



Eprom modul za Atari ST



Eprom moduli za Commodore 64/128



Interface za ZX Spectrum



MASTERTRONIC
RAILBLAZER
RICOCHET
BY MASTERTRONIC
PROWLER
MASTERTRONIC
SPECTRUM PLUS 3
1
2
KOBAYASHI MARU
3
MASTERTRONIC
DINGBAT
MASTERTRONIC
SUBTERRANEA
RACK IT
ROLLAROUND